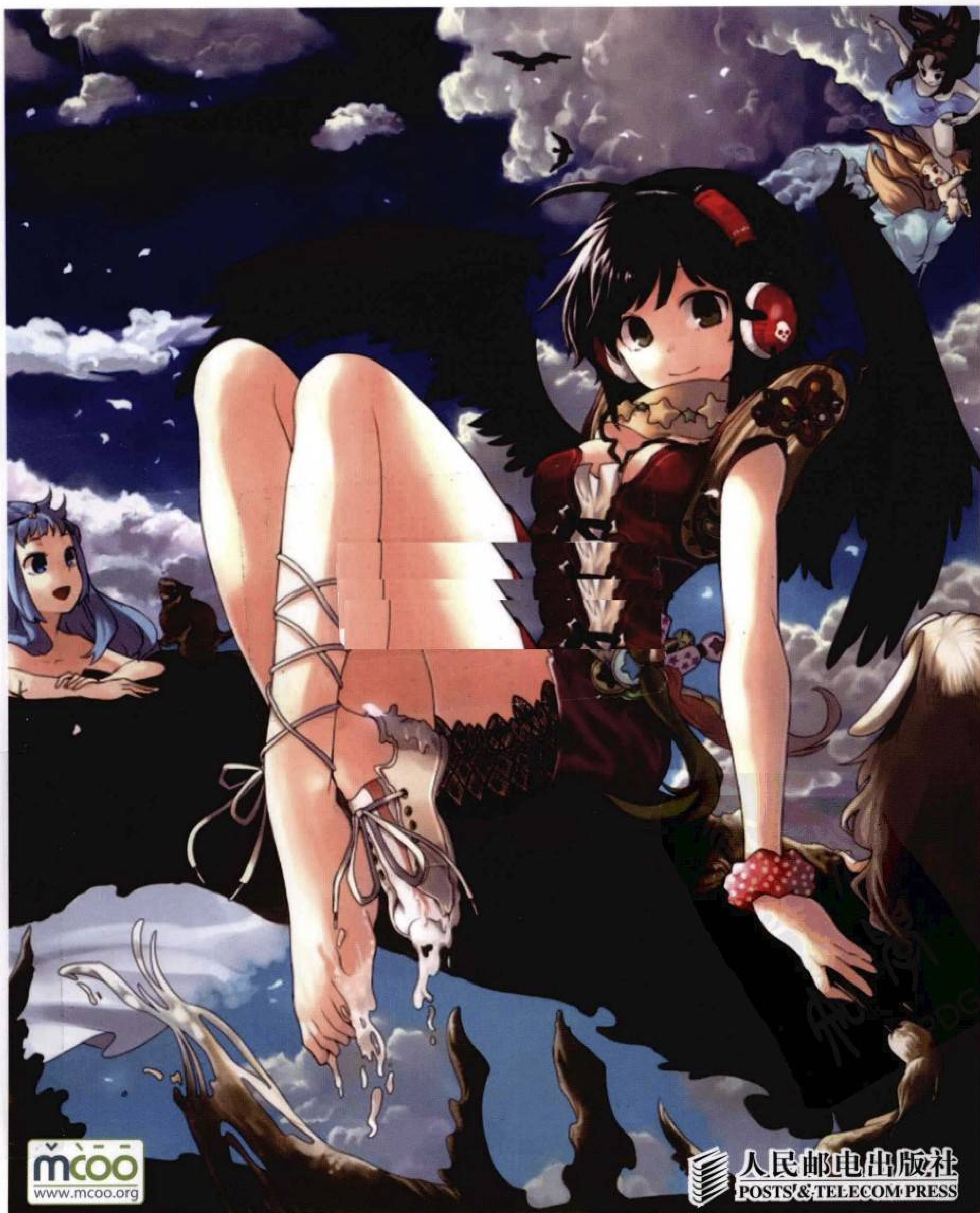
动漫秀场 ⑧

超级漫画神怪造型素描技法

DONG MAN XIU CHANG

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场系列图书







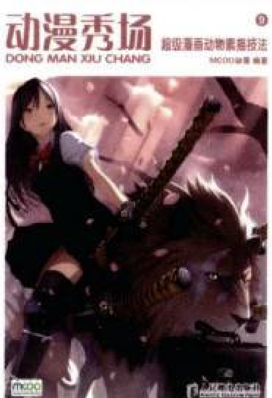
















铅笔＋纸张＝超人气的漫画，您也来吧！




ISBN 978-7-115-22099-8
定价：29.80 元

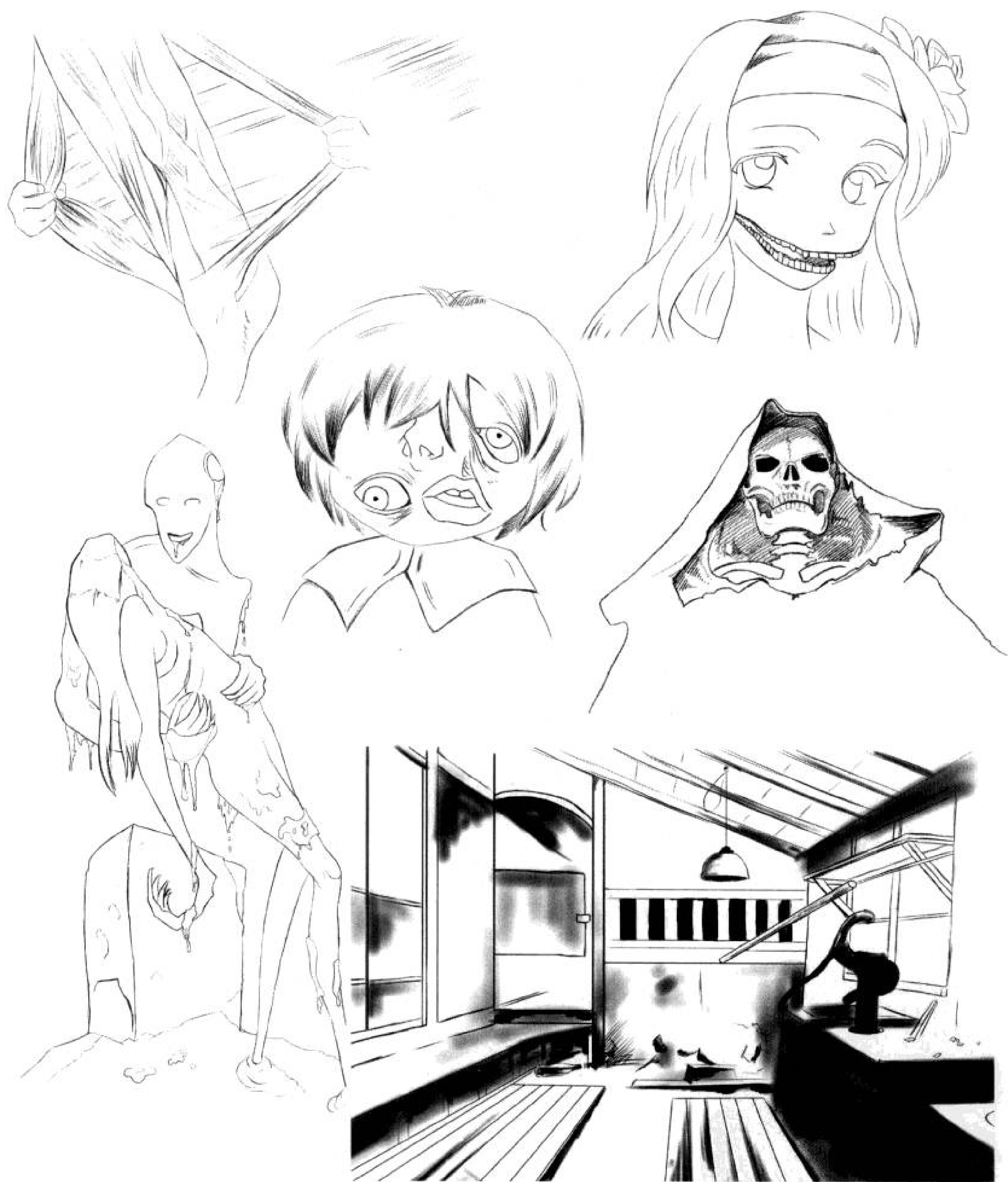
分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录

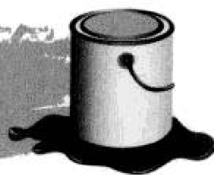
CONTENTS 目录



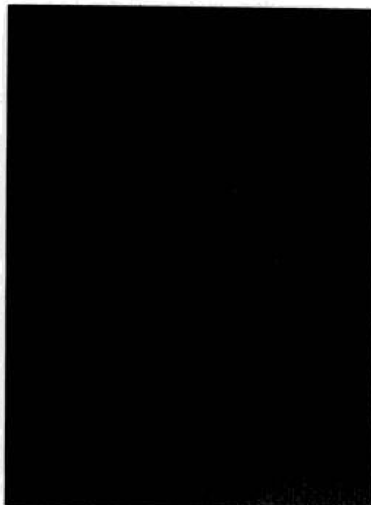
第一章　表现神怪的常用元素

表现神怪和表现其他动漫形象的方法是不一样的，其运用到的一些元素也是在其他动漫作品中不常见的，这一章我们就来学习一下表现神怪的常用元素。

用黑暗来表现恐怖



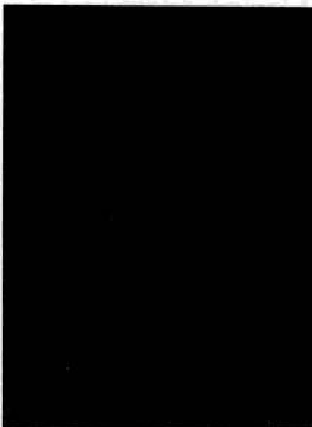




传说妖怪大多是在夜间出现的，它们的栖身场所往往也是在黑暗的地方。

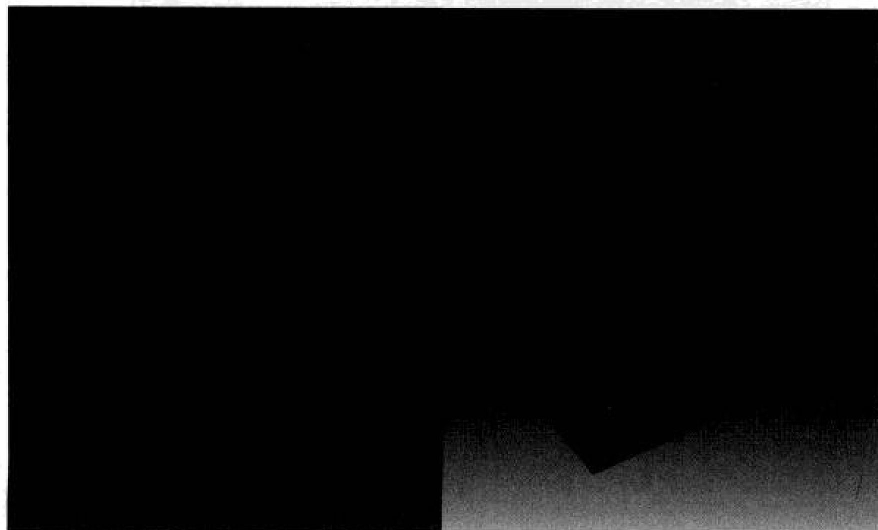
表现神秘诡异的气氛时要用黑色和灰色。





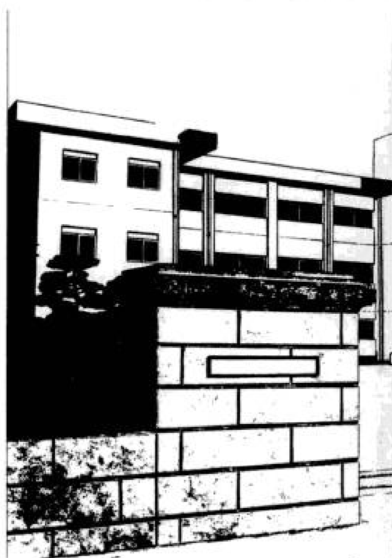


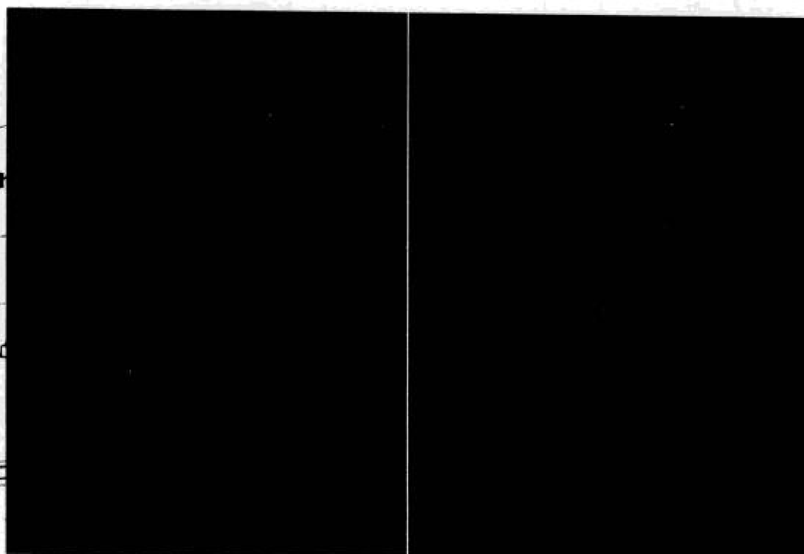
在黑暗的基础上再添加点阴森的气氛，能使恐怖的感觉更加强烈。





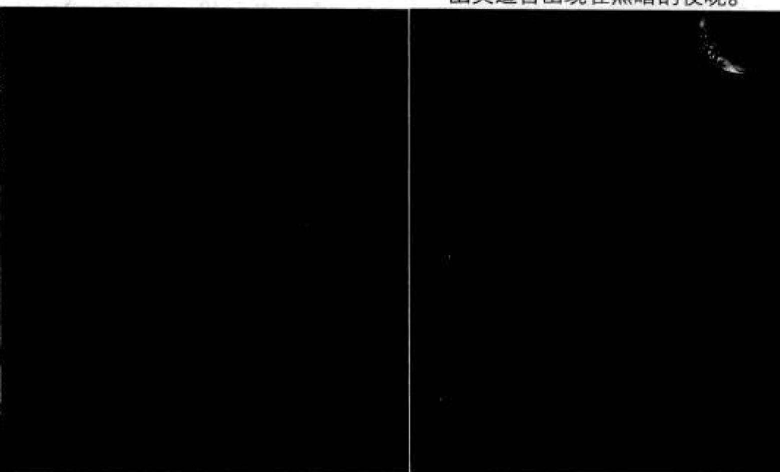
传说恐怖的物体是不会在阳光明媚的白天出现的。





幽灵适合出现在黑暗的夜晚。

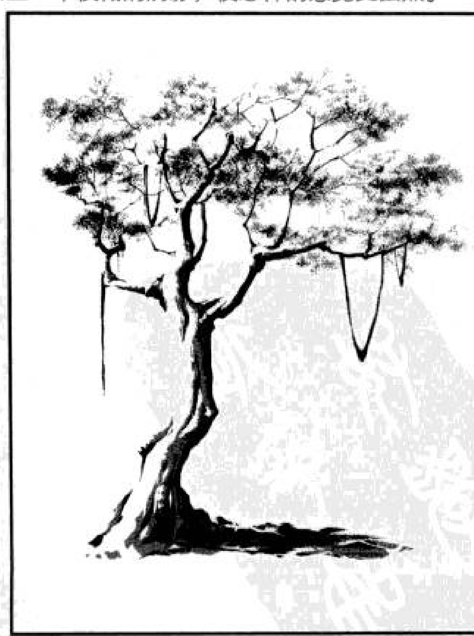




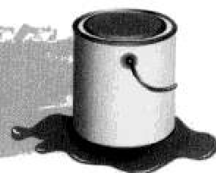
在黑暗的场景中再画上一个模糊的阴影，使恐怖的感觉更强烈。

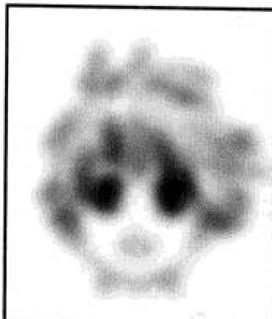
不要忘了月亮也是表现黑暗的很好元素哦！





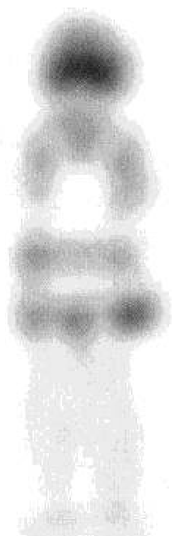
用模糊来表现恐怖





可见度越低，给人的模糊感越强，也就越能表现出恐怖感。





一眼看上去就能分辨出是个女孩，这并不恐怖，相反看上去像是个人却又不像，反而让人感觉恐怖。

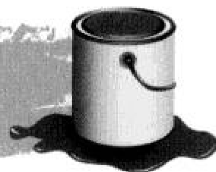
模糊地看不清树林中的情况，谁也不愿去靠近它。





前方的景物越模糊，恐怖感越强。

用透明来表现恐怖

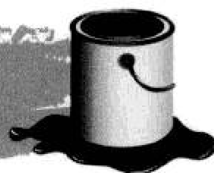


将人或鬼怪画出通透感，这也是增强恐怖感的方法之一。





用建筑来表现恐怖



利用建筑来表现恐怖也是常用的方法。



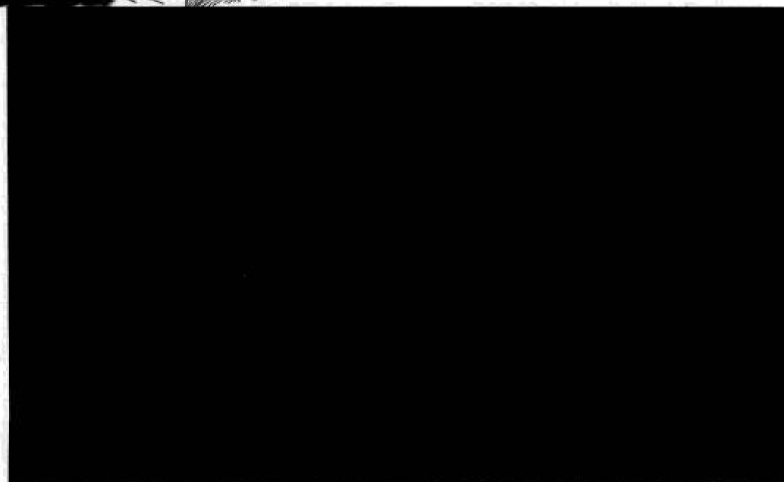
普通的建筑物丝毫没有恐怖的感觉。

将门洞外面画成黑色，就让人有了不想到外面去的感觉。





给建筑内的物体画上阴影，有了光的感觉。

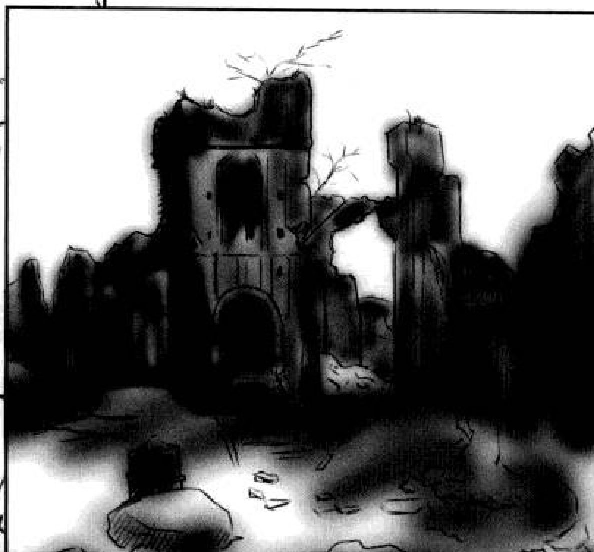


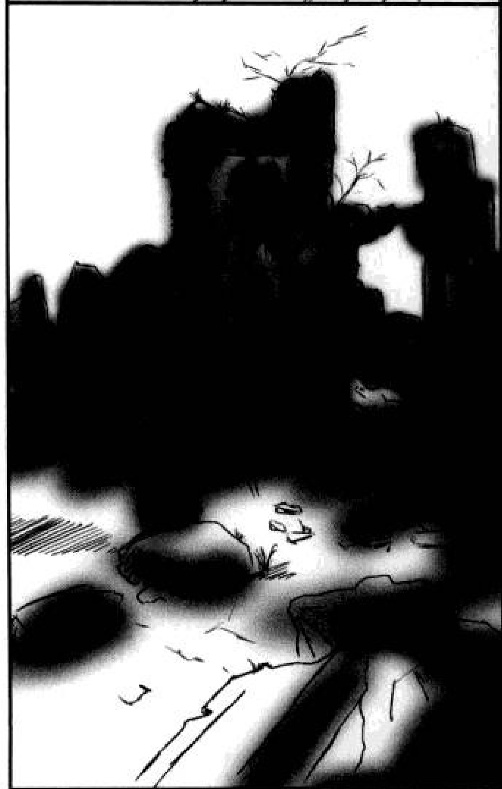
如果将阴影弱化，并将建筑物内部的色调变为黑色，恐怖的感觉就更强了。

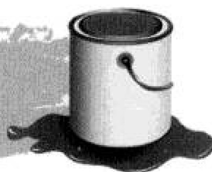
越是破旧的建筑，越能表现恐怖感。



破旧的建筑物配合上黑暗，能够更好地表现气氛。







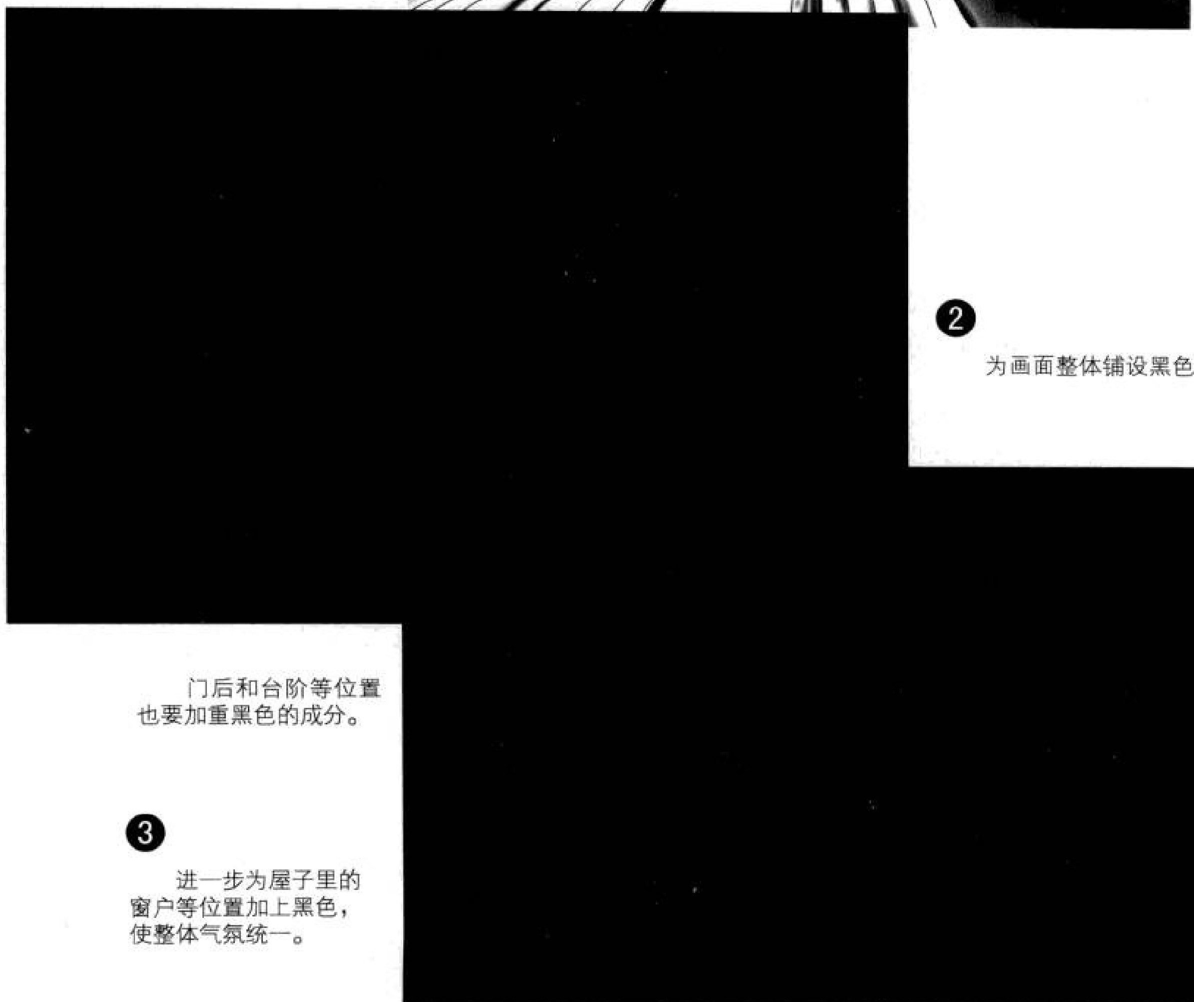
绘制恐怖场景

表现恐怖气氛时，一般不会用单一的元素来表现，而是将多种元素结合在一起使恐怖的感觉加强。



❶

画出建筑物的结构、摆设，并添加适当的阴影。



❷

为画面整体铺设黑色。

门后和台阶等位置也要加重黑色的成分。

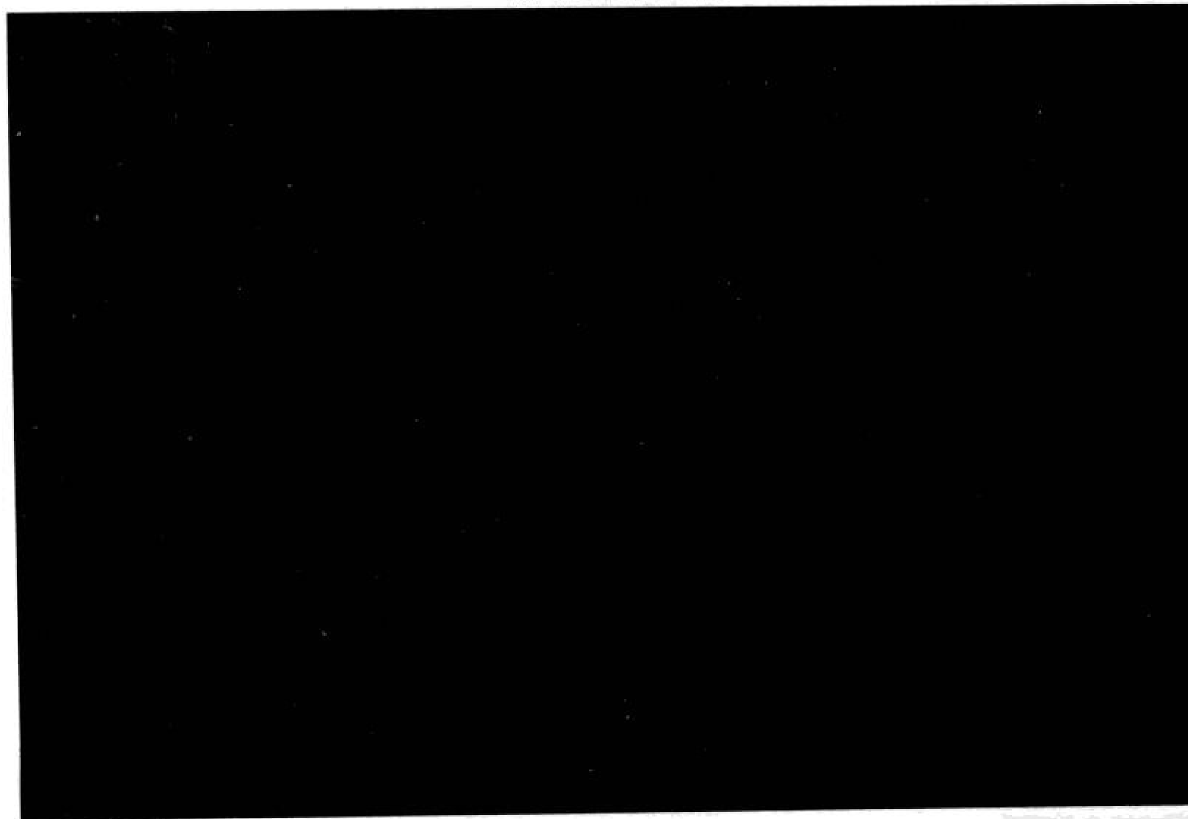
❸

进一步为屋子里的窗户等位置加上黑色，使整体气氛统一。

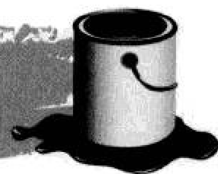
❹ 在画面上画上透明模糊的幽灵形象，加强恐怖感。



❺ 为了进一步加强恐怖的气氛，需要在建筑物的角落处画上眼睛，并完成绘制画稿。

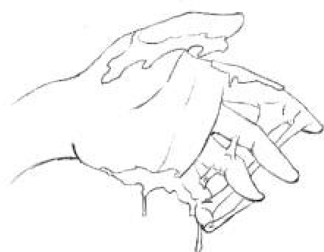


黏滑和血液的效果





干净清澈的水。



将液体画出黏糊的效果。



黏稠的液体是不会溅起水花的。

将怪物画出黏糊糊的效果是比较常用的手法。



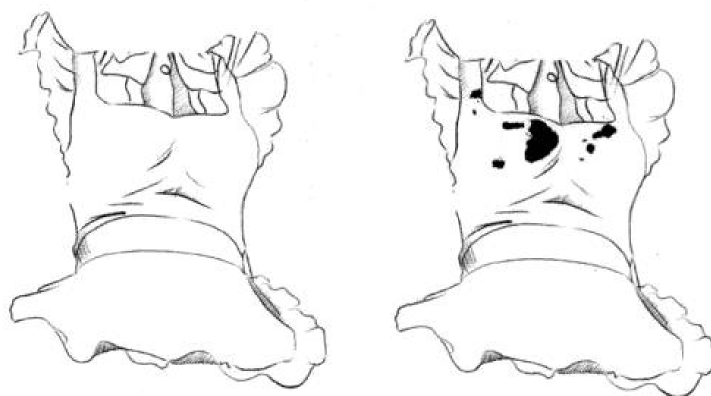


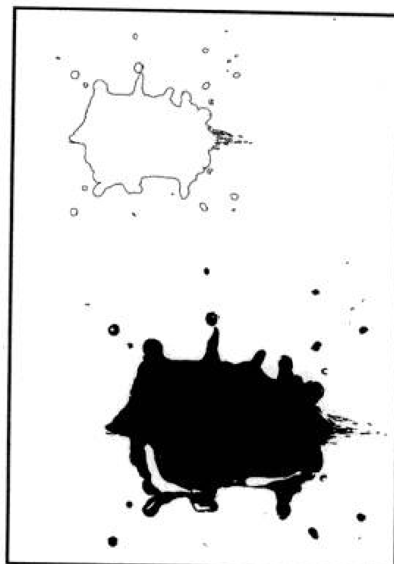


用曲线来表现黏滑的效果。

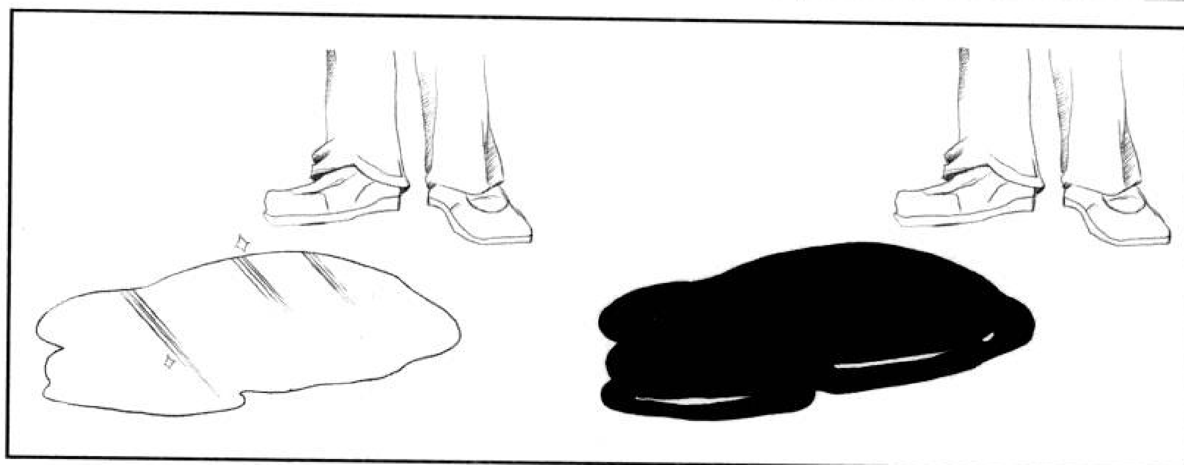
线条的曲折太多，就会有泥土的感觉了。







血液一般要用黑色来表示。

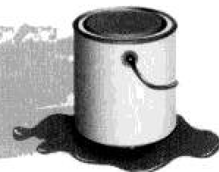


在黑色的血液上画上高光，能够更好地表现出血液的厚度和黏糊糊的感觉。

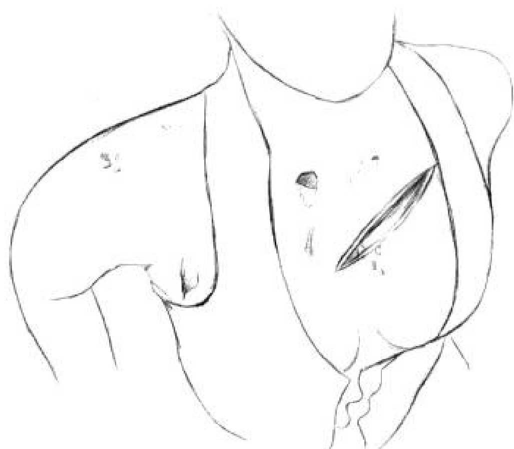
各种血迹的表现。



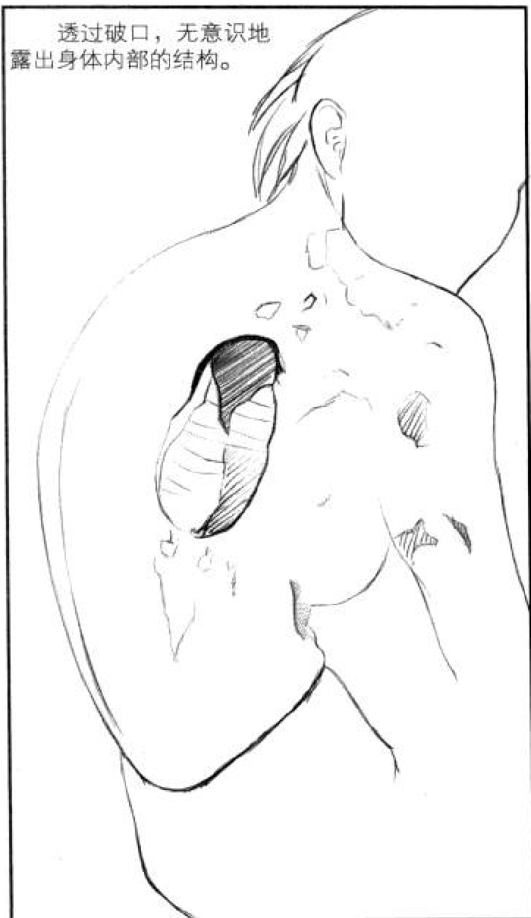
腐烂的效果

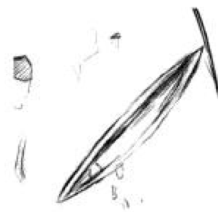


腐烂的效果往往会让人产生厌恶，可以利用这一特征来表现恐怖感。



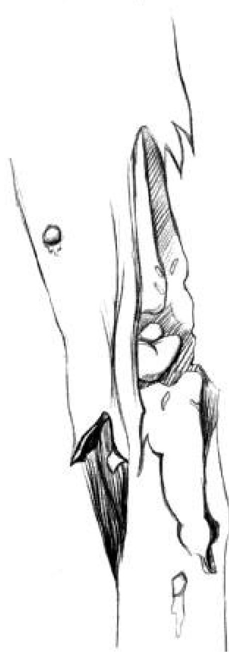
透过破口，无意识地露出身体内部的结构。





划破的伤口要注意表现出皮肤的厚度才显得真实。

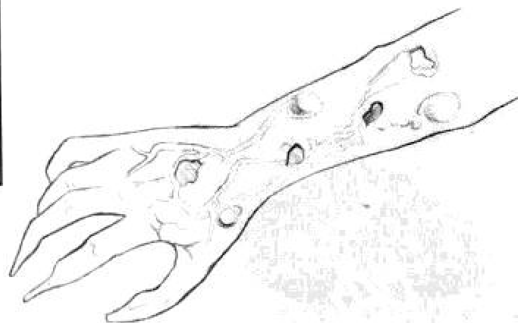
骨头露出的多少决定了肌肉腐烂的程度。



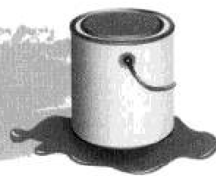


可以使用简单的阴影画出面部的肮脏感，以此来表现面部肌肉的破损。

要注意使用血管、破口和脓疮等元素来刻画肌体的损毁程度。



撕扯和折断的效果



对于撕裂和折断的描画，是残酷描写的一种，也是表现受害者的很好的方法，在一些黑暗的动漫作品中经常会出现这样的场景。



面部的皮肤被撕扯。



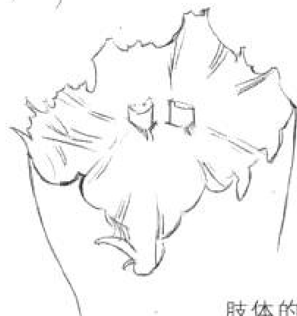
画上表现速度和力量的线条。



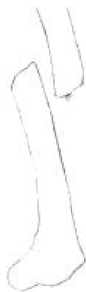
被扯断的肢体，要画成破裂卷曲的样子。



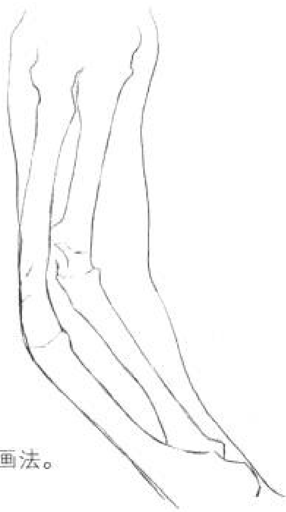
加上血液的效果。



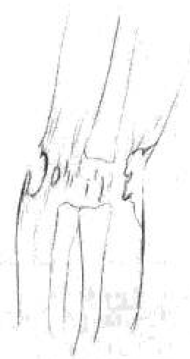
肢体的横截面边缘要处理成不规则的形状。



骨骼的断面不会很平整。

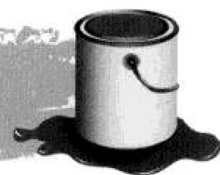


骨骼断裂的画法。



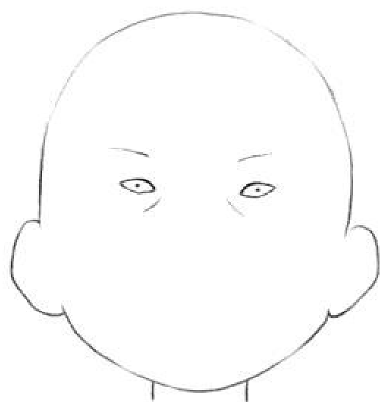
肢体被撕扯时骨头也会随着脱落。

五官的表现

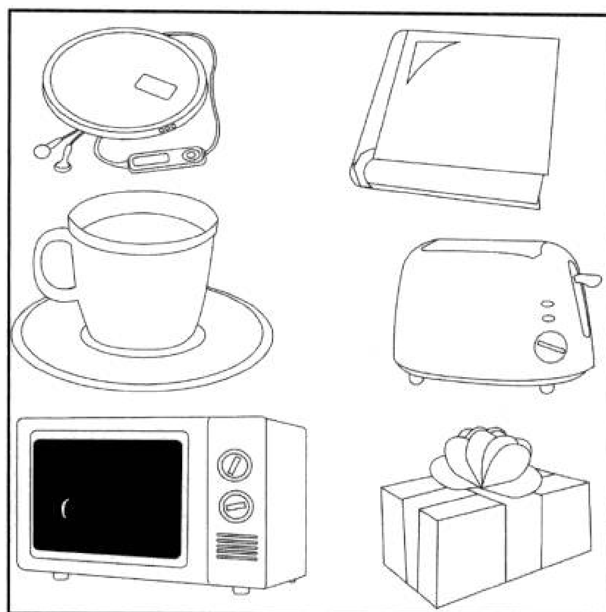


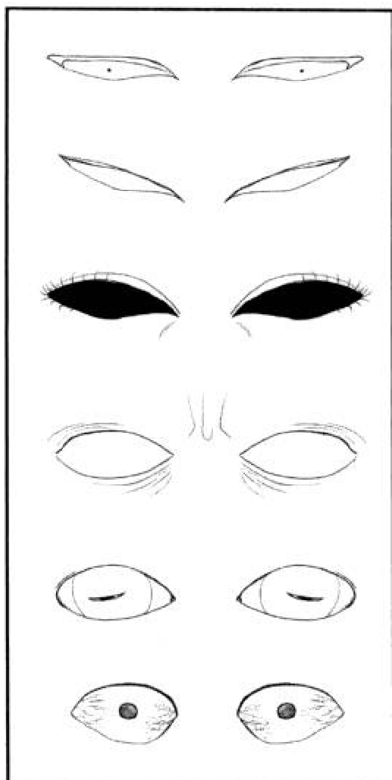
眼睛的表现

眼睛是人类最传神的器官，利用眼睛也可以制造出恐怖的气氛。

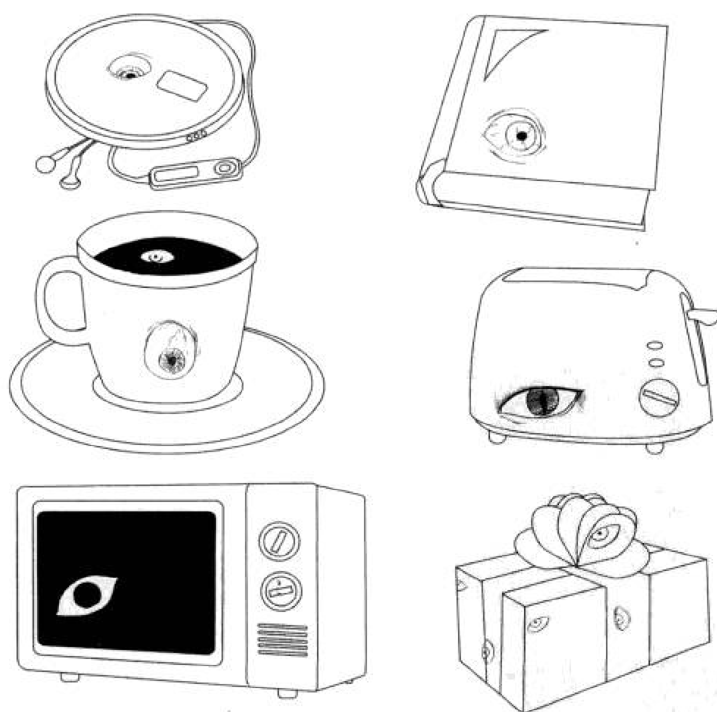


在任何物品上画上眼睛，都能令其看起来像妖怪。





将眼睛进行一定的变形，是不是就有了恐怖的感觉了？

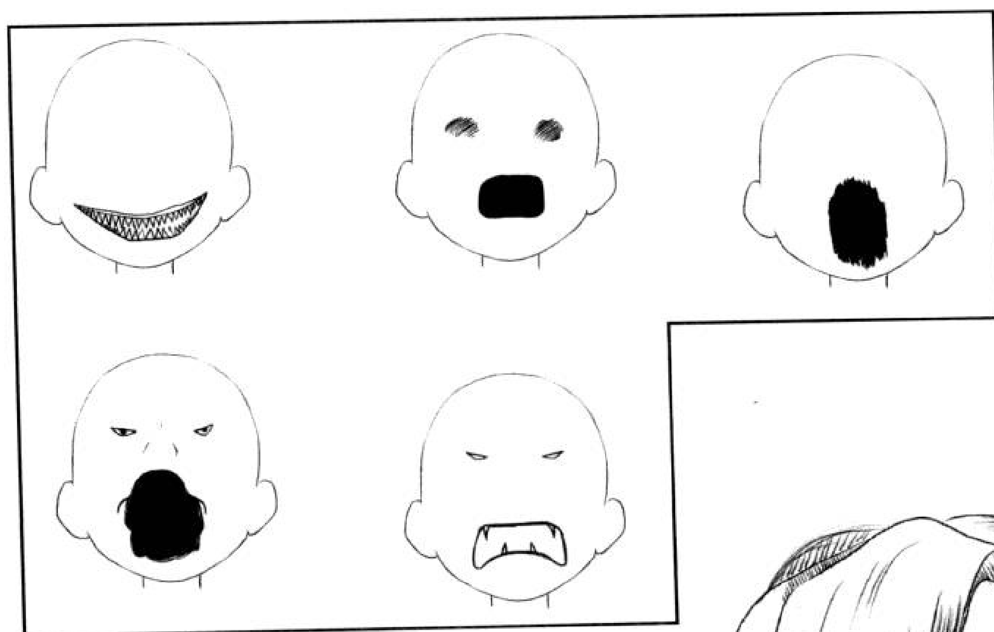


嘴的表现





将嘴的裂口画到耳际，画得越逼真，恐怖的感觉越强。







各种恐怖的脸

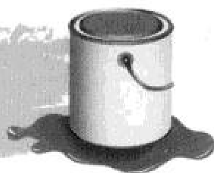






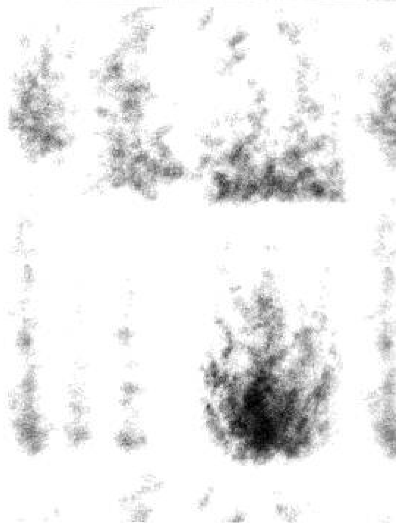


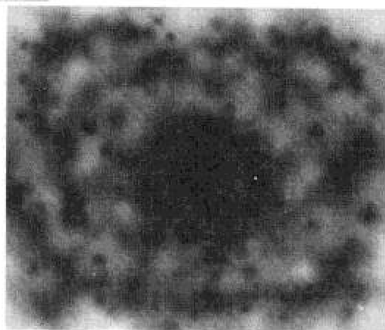

背景的运用

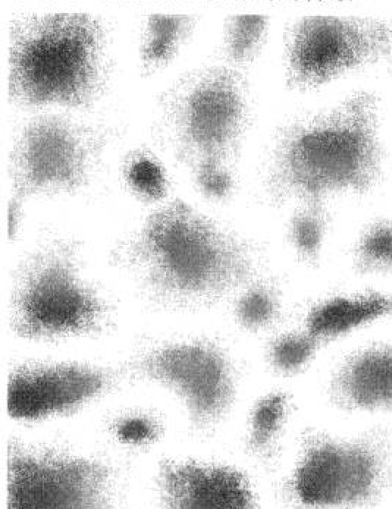


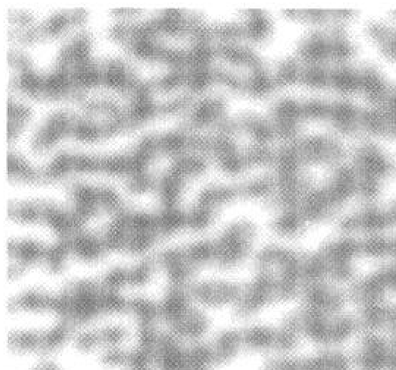
暗物质

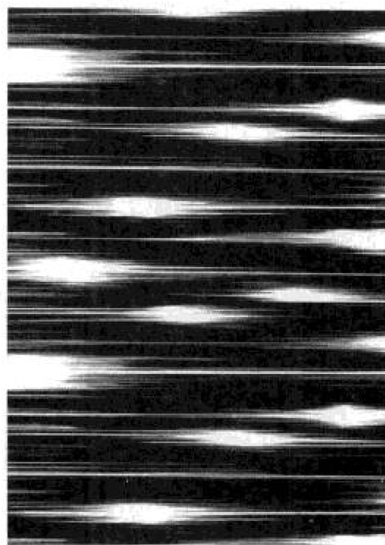
表现存在暗物质时常用到的背景。

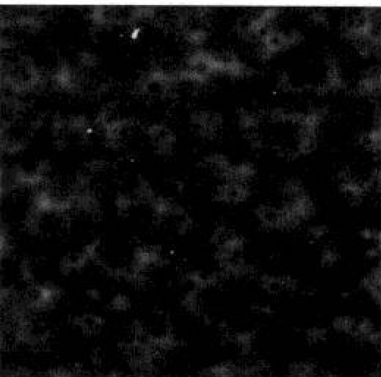


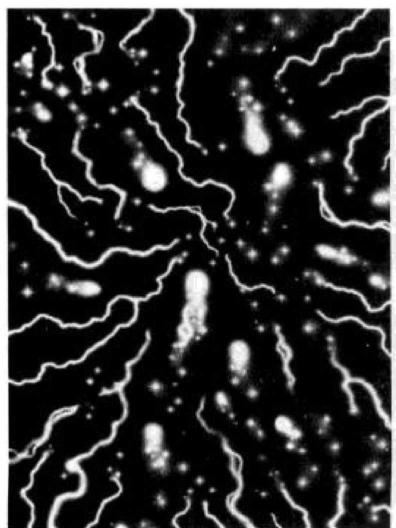


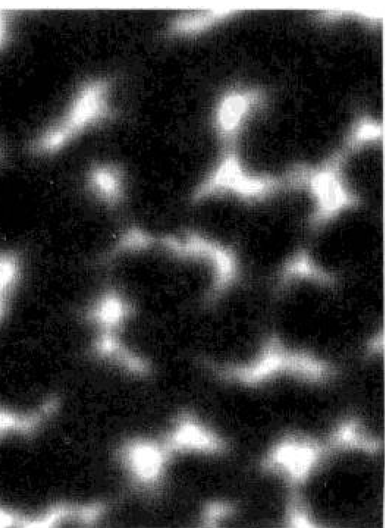


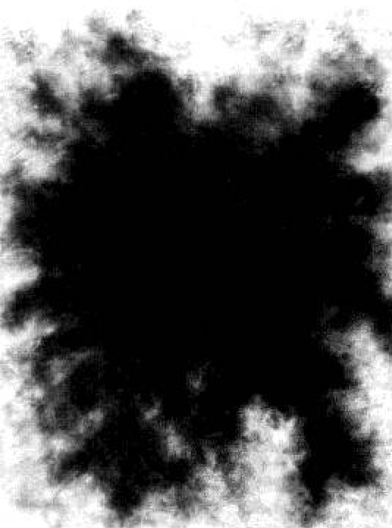






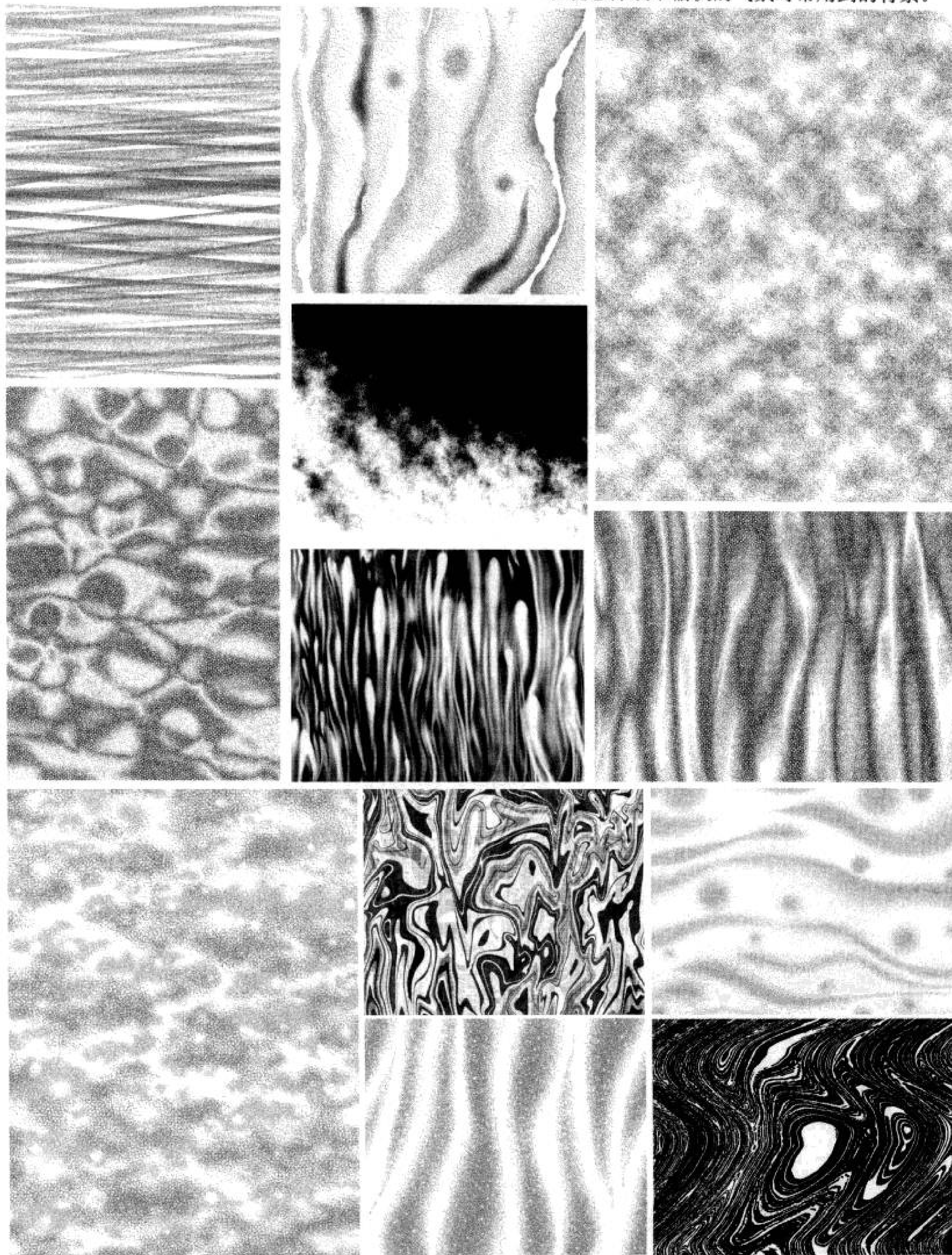






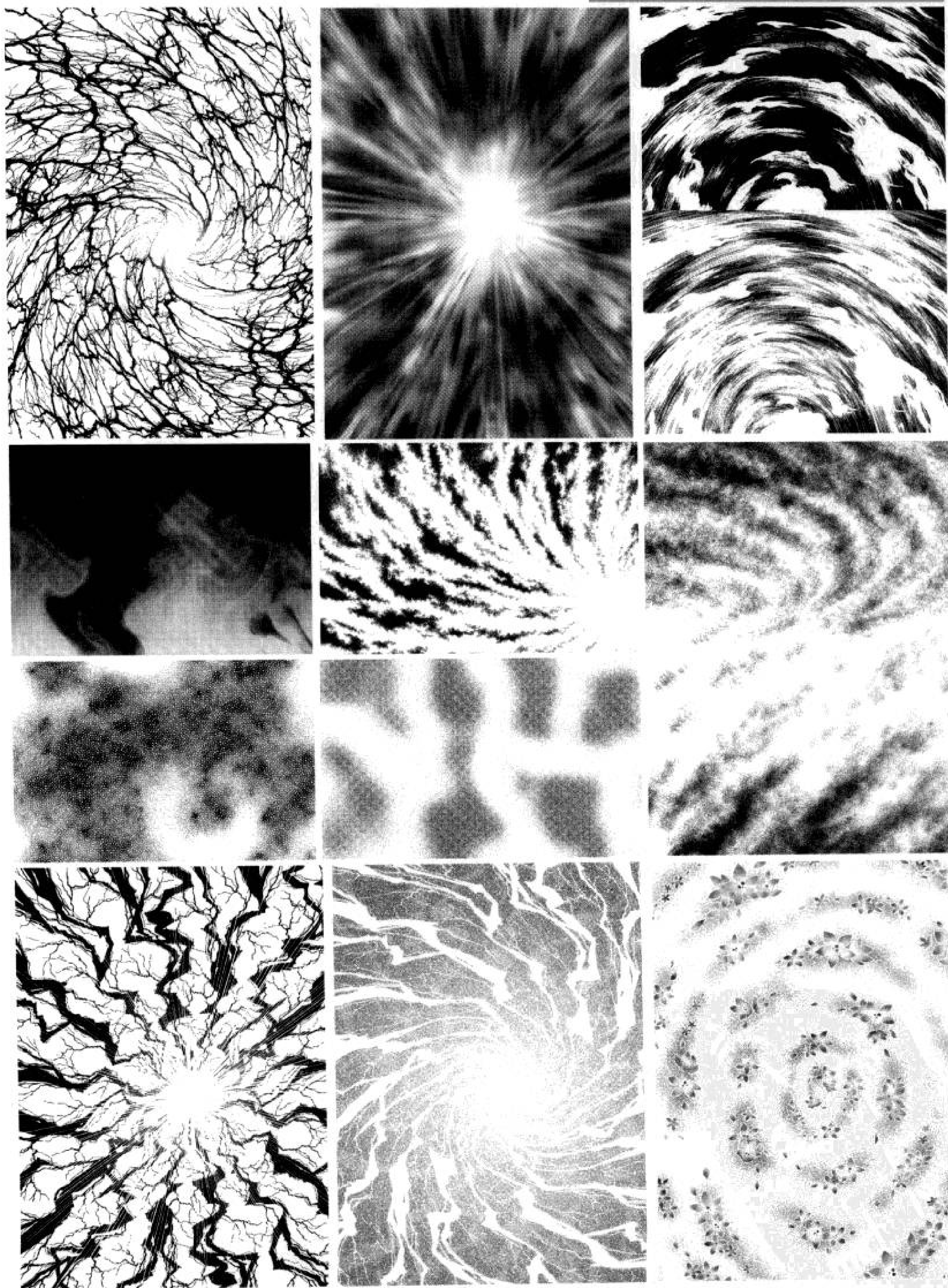
恐怖的气氛

表现恐怖或不愉快的气氛时常用到的背景。



力量汇聚

表现某种力量汇聚在一起时常用到的背景。

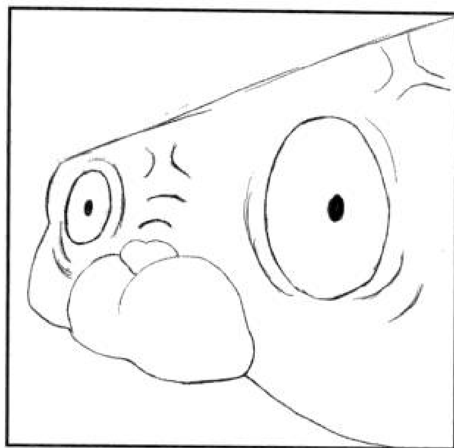


常用的恐怖形象

在动漫作品中用来表现恐怖的气氛时，我们经常会看到一些形象，这些形象和背景一起构成了恐怖的画面。



看不清面孔的黑暗天使。



受惊的动物在动漫中往往是被伤害的对象，利用这种反差来表现恐怖也是一种方法。



小丑往往也是邪恶的化身。



代表死亡的骷髅魔鬼形象。

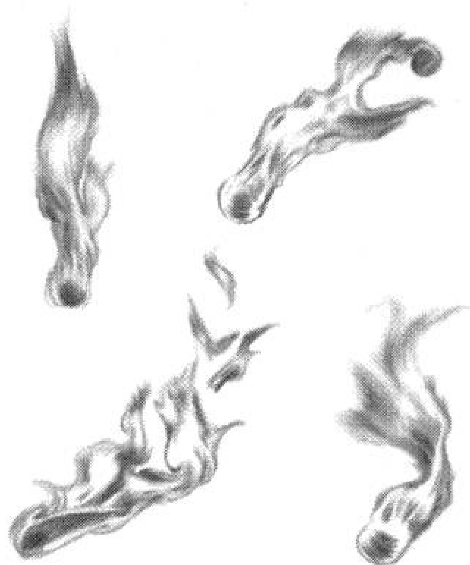




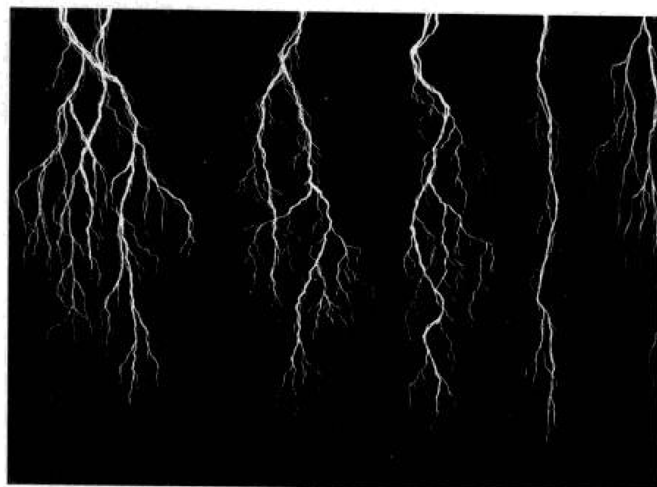
牛头人和羊魔人是在恐怖场景中经常出现的角色。

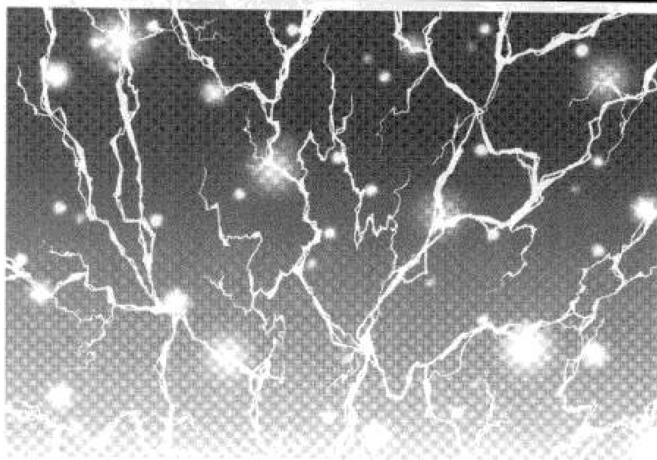
自然现象

风、火、雷电等自然现象常常被用到刻画神怪的画面中，以此来表现一些特效和气氛。



火焰

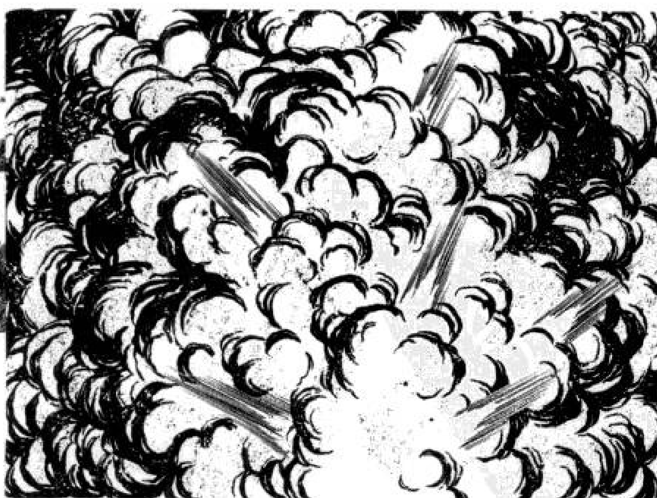




闪电



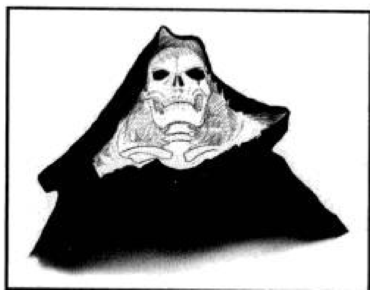
烟雾



爆炸

不同背景的综合运用

将不同的背景和角色结合起来运用，会起到更好的效果。



单一的恐怖形象。





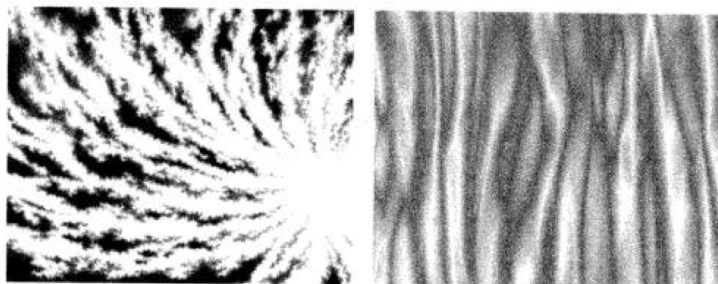








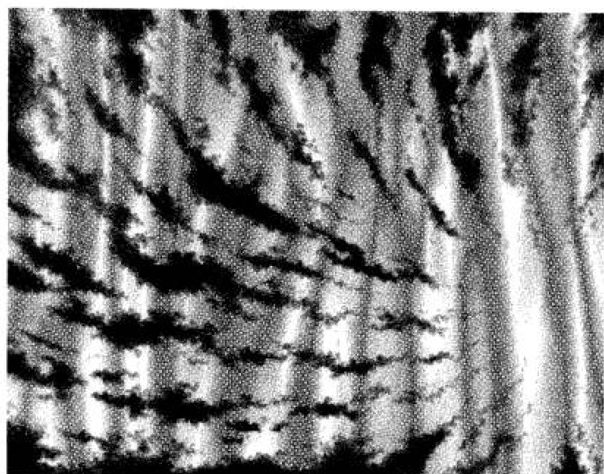
绘制恐怖气氛的步骤



背景1 背景2

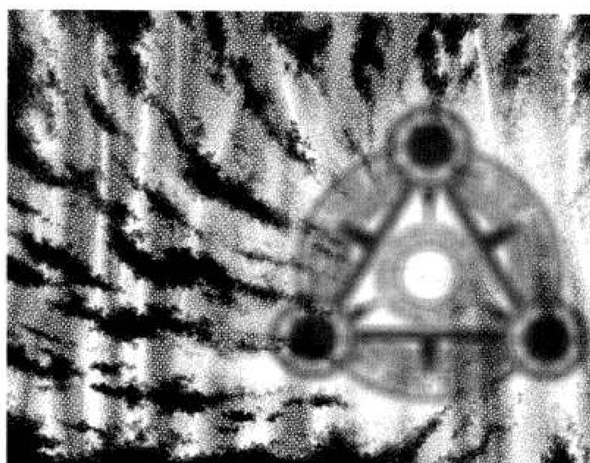


牛头人



❶

将准备好的“背景1”和“背景2”叠加在一起。



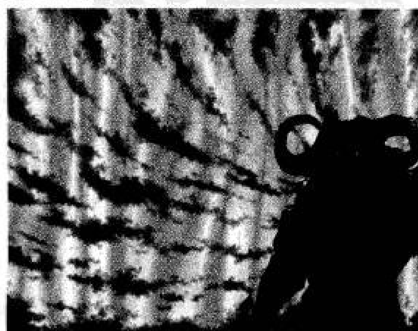
❷

在背景上画出模糊的“魔法阵”符号。



❸

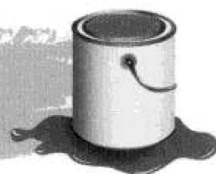
最后在画面的右下角处画上牛头人的阴影即可。





第二章　幽灵、鬼魂的表现

在动漫作品中，幽灵或鬼魂通常没有固定的形体。
本章我们来学习如何用画笔表现出幽灵与鬼魂。



幽灵与真人的区别

幽灵一般都是半透明状态的，能够透过幽灵的身体看到背景，这样就有别于真实的人物了。



真实的人物轮廓清晰。



眼睛可以画成完全透明的。

轮廓模糊，部分身体已经消失。

幽灵的身体呈现半透明的状态，透出背景的颜色，细节处也不用过分刻画。

从双脚开始有向上消失的趋势。





对人物进行变形

我们在动漫作品中常见的幽灵大都是以人类的形象出现的，这些形象都是在真实的人物基础上进行了一定的变形，最终成为我们见到的幽灵形象。

以这个人物形象为基础，我们来学习如何将真实的人物变形为幽灵。



普通的人体

最简单的表现方法就是不画出人物的脚部，不过这种没有脚的形象并不可怕。



无脚

将人物的五官去掉，恐怖的感觉就会出现了。



无五官



无眼球

将眼睛画为白色，只表现出眼睛的轮廓就可以了。

将面部的五官全部去掉，只留下没有眼球的眼眶，可怕的感觉就更加强烈了。



只有眼眶

将人物的双脚收窄，形成尖尖的形状。

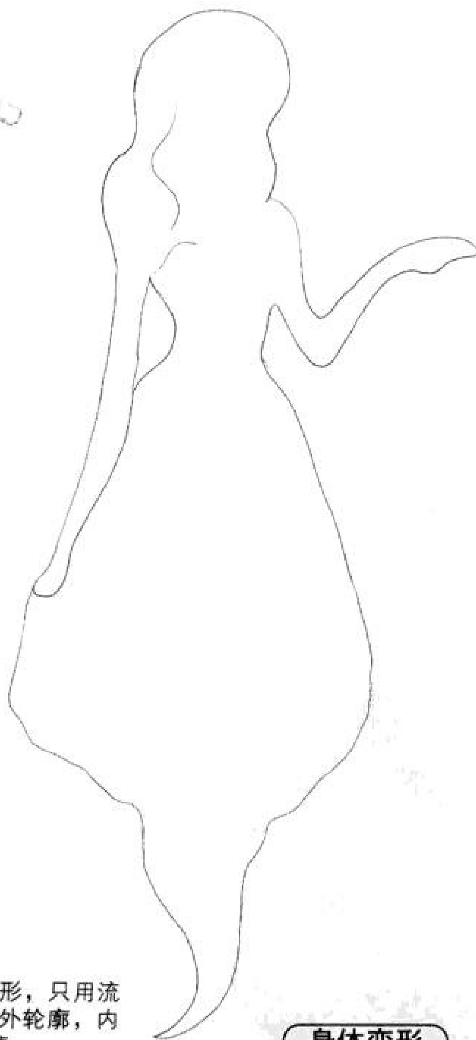


脚变形



人物的手部形状逐渐变得模糊，这时幽灵的感觉就更加强烈了。

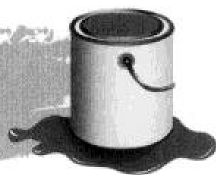
手变形



将整个身体进行变形，只用流动的曲线表现出人物的外轮廓，内部的细节可以全部忽略掉。

身体变形

用模糊来表现幽灵



越是看不清楚的东西，我们就越会害怕，这是因为我们不知道它是什么。我们可以把这种心理活动转移到我们的作品中来，用模糊的感觉来表现幽灵。

用透明来表现幽灵

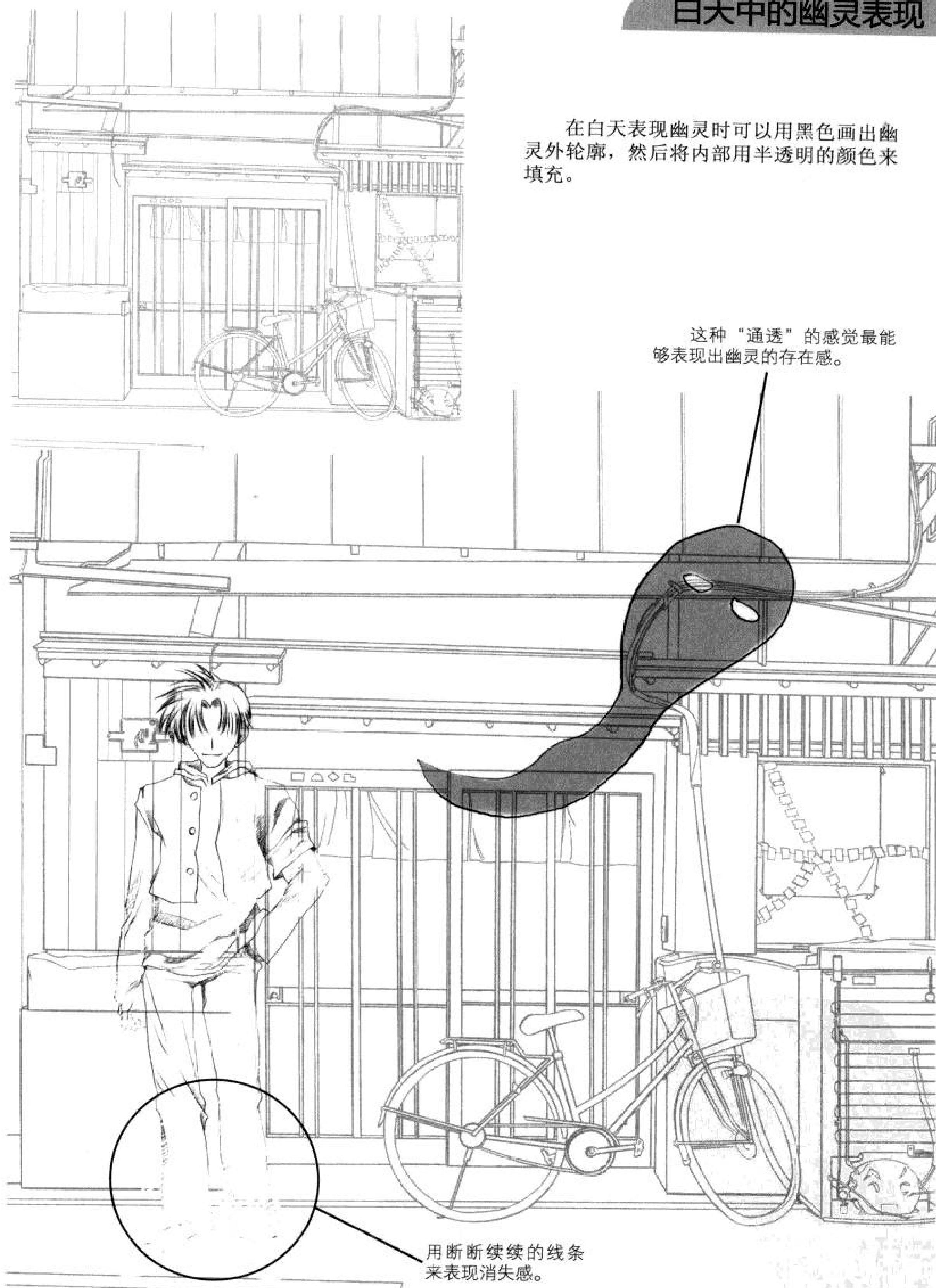


黑夜中的幽灵表现

在黑夜中表现幽灵时只要画出幽灵的外轮廓就可以了，可以在背景上擦出幽灵的形状。

白天中的幽灵表现

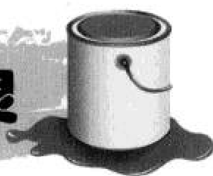
在白天表现幽灵时可以用黑色画出幽灵外轮廓，然后将内部用半透明的颜色来填充。



这种“通透”的感觉最能够表现出幽灵的存在感。

用断断续续的线条来表现消失感。

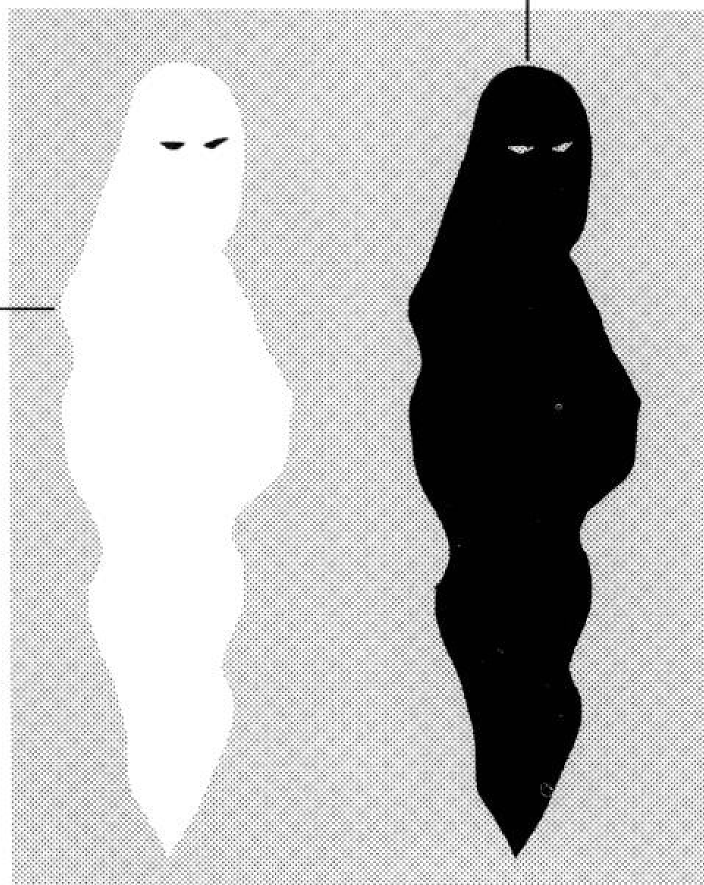
用背景、阴影来表现幽灵

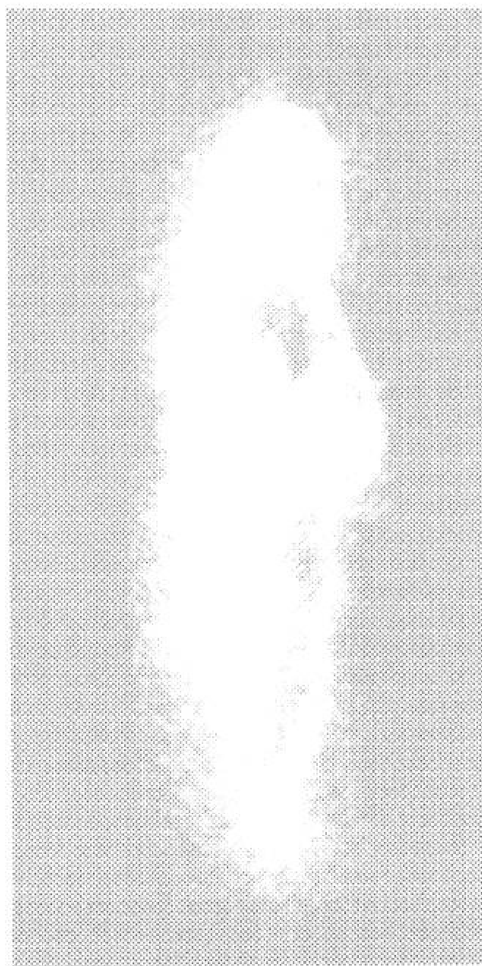


我们不仅可以直接在画纸上绘制出我们所需要的幽灵形状，也可以利用背景来表现幽灵。

用画笔画出幽灵的形状。

直接在背景上擦出幽灵的形状。





在背景上擦出模糊的感觉。

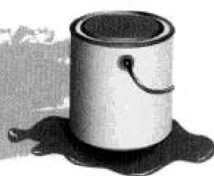


一幅人物站在屋子里的画稿，看上去没什么不同。

将人物的阴影处理成幽灵的形状，画面的感觉就发生了很大的变化。



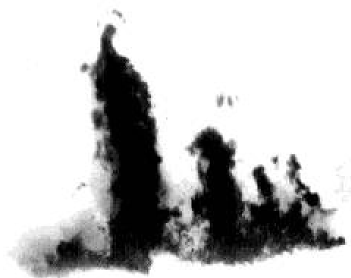
用火焰来表现鬼魂



在酷热的盛夏之夜，你如果凝望那些坟墓较多的地方，也许你会发现有忽隐忽现的蓝色的星火之光。人们说："那是死者的阴魂不断，鬼魂在那里徘徊。"即所谓的"鬼火"。有的人还说，如果有人从那里经过，那些"鬼火"还会跟着人走呢。

不同的火焰形态

表现鬼魂、鬼火时一般会用火焰的形态来表现，不同的火焰会呈现出不同的形态，所以研究火的形态对我们表现鬼魂有很大的帮助。













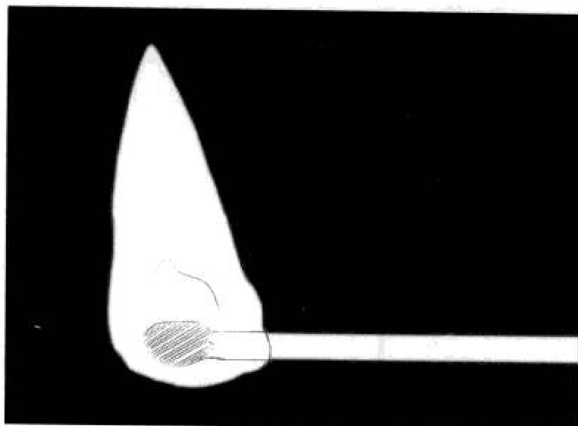




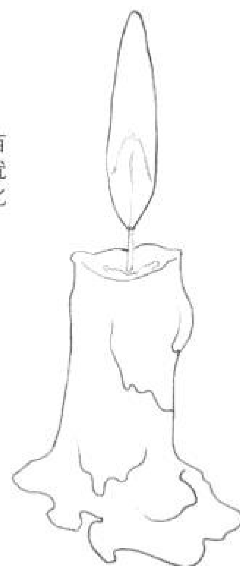


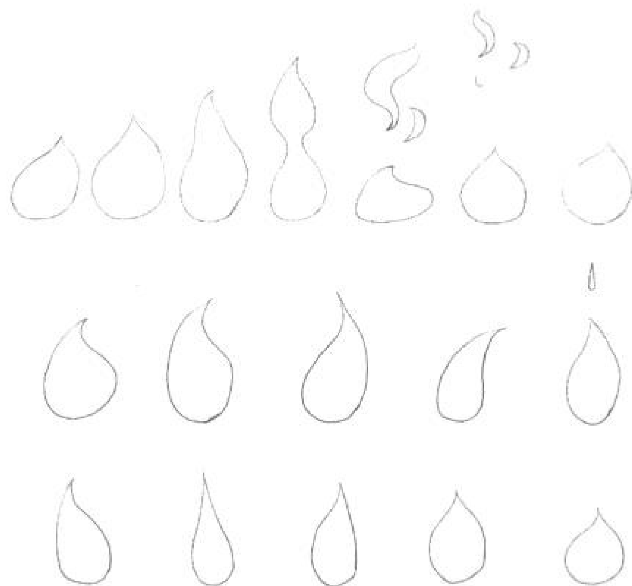


火焰的画法



绘制蜡烛或火柴的火苗时，直接画出火焰的外形就可以了，火焰的外轮廓变化不是很大。



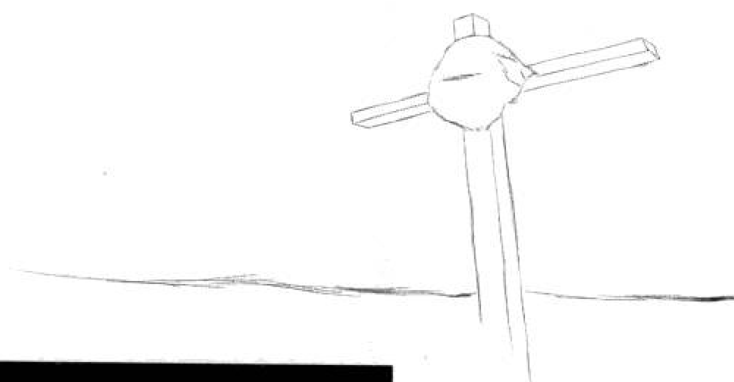


火焰不是静止不动的，火焰的形状会随着火势的变化而变化。

绘制比较大的火焰时，要将外轮廓的起伏画得多一些。在火焰的内部同样也要绘制出火焰的形状，这样就能够表现出火焰的层次感了。

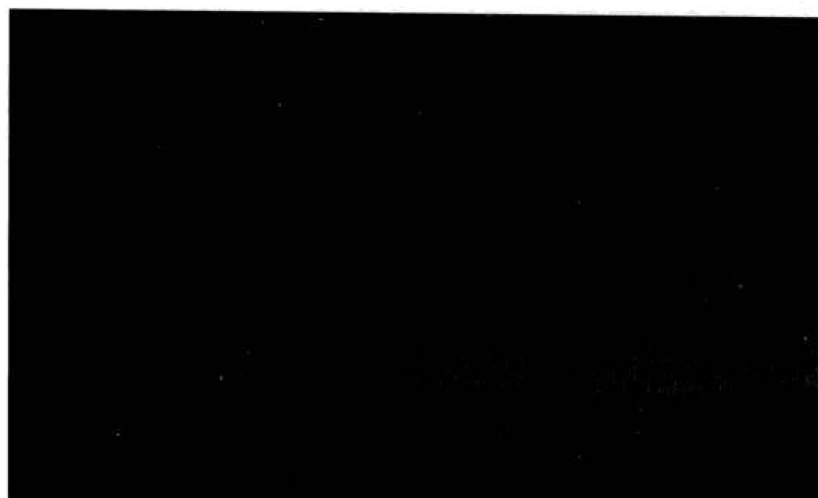


用火焰来表现恐怖的场景



❶

绘制出简单的场景。



❷

为场景添加调子，表现出夜晚阴森的感觉就可以了 。



普通的火焰

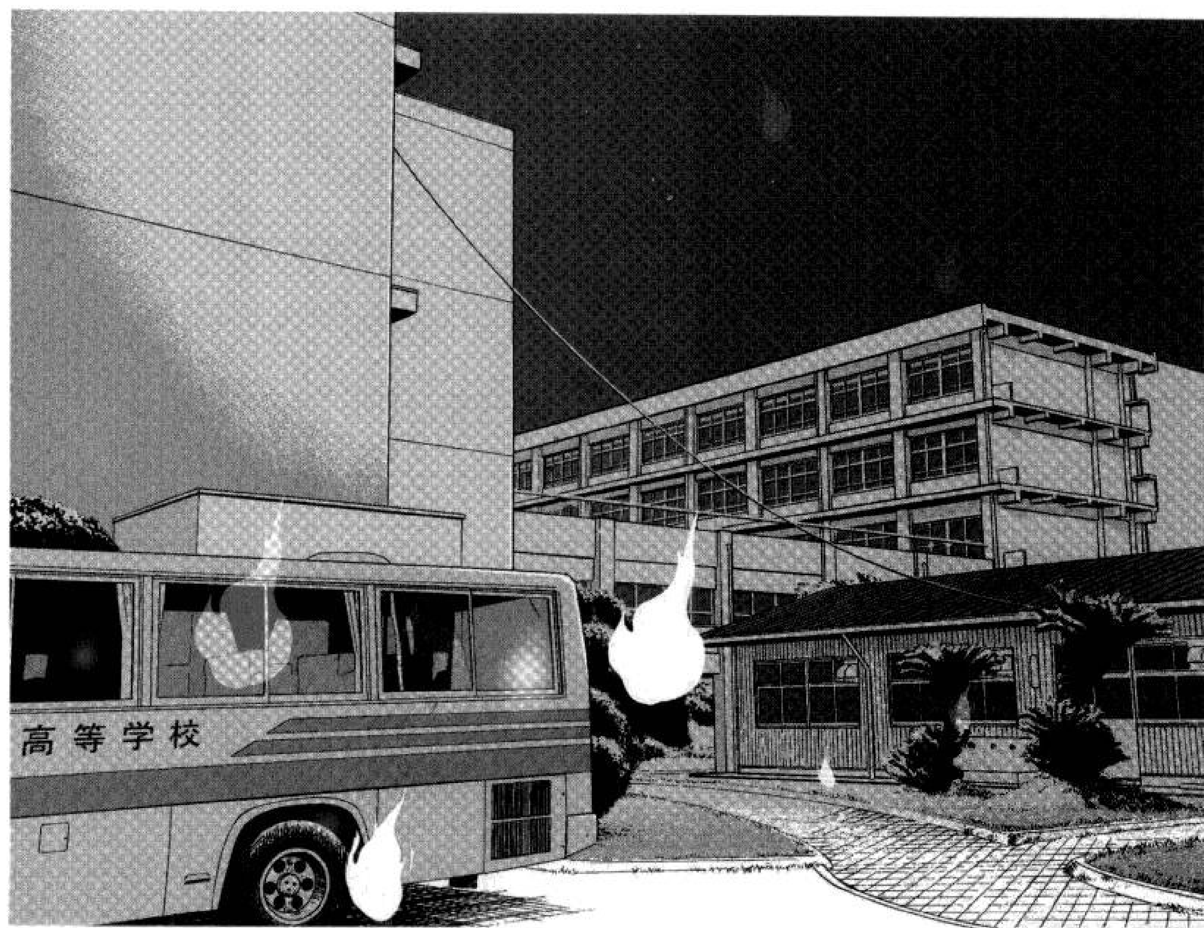


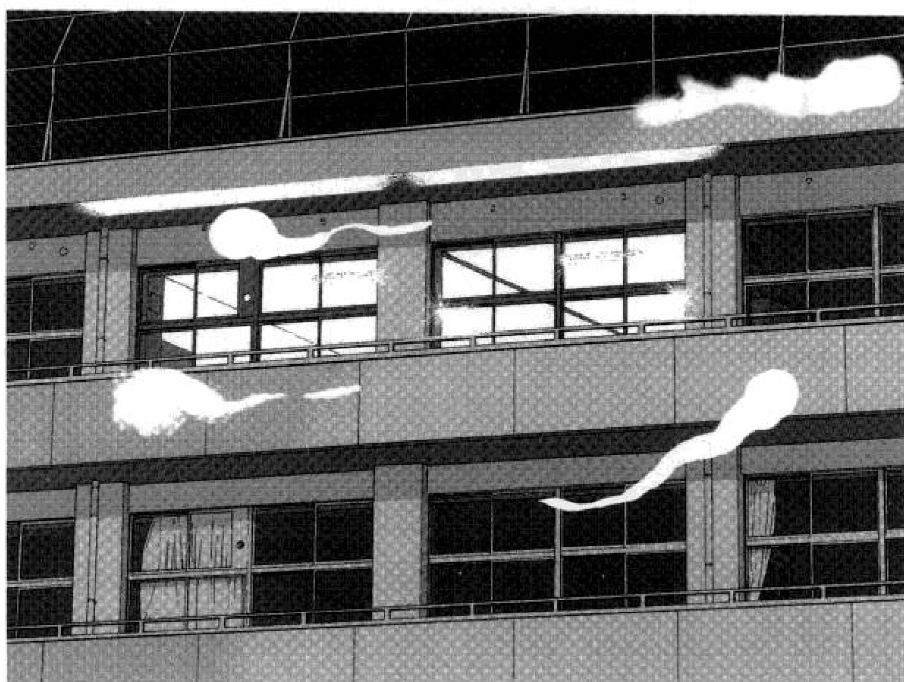
❸

把火焰直接画在场景中，感觉就完全不一样了。



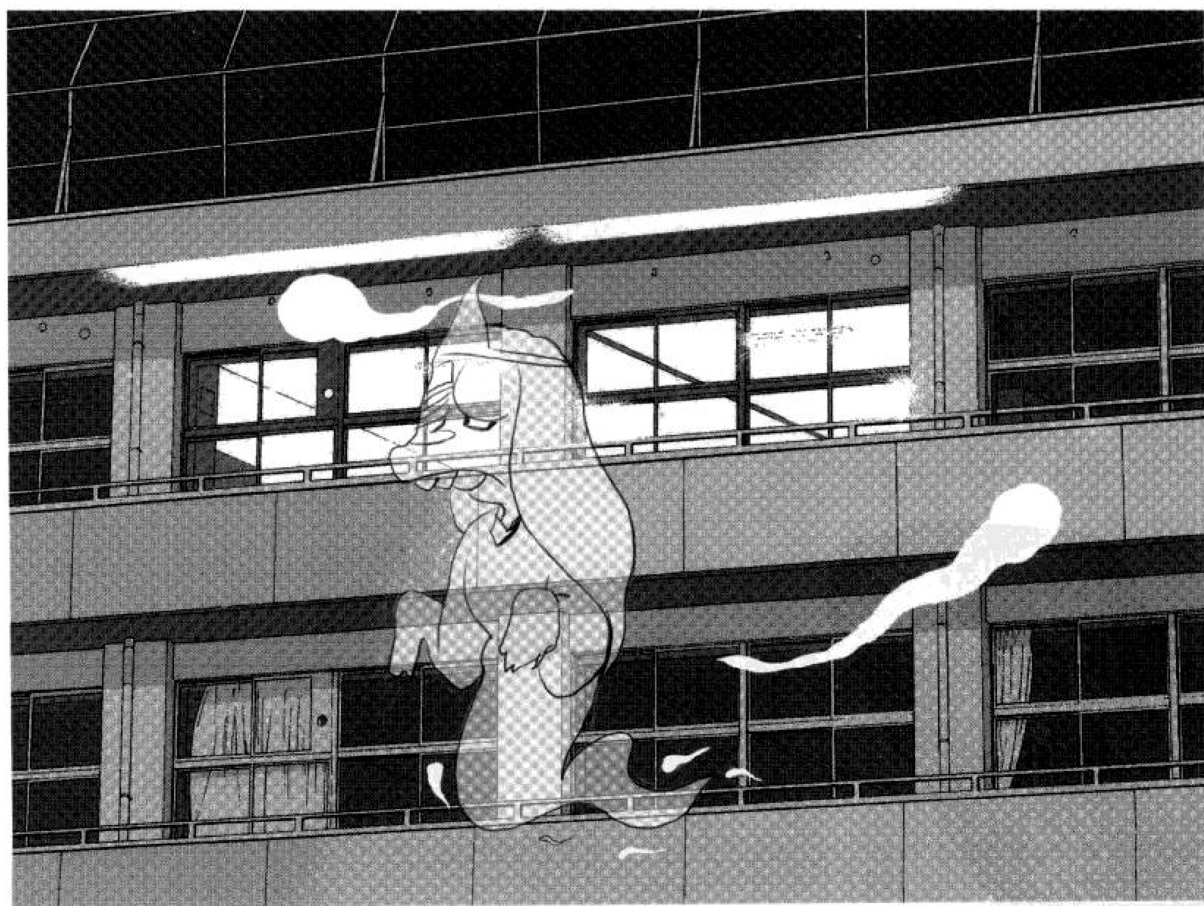
在空旷的场景中加入火焰，这时的火焰就变成了鬼魂。





要表现出鬼魂的飘动感，可以将火焰的形态拉长。

幽灵常常伴随着鬼魂出现。



用火焰来表现人物的恐怖



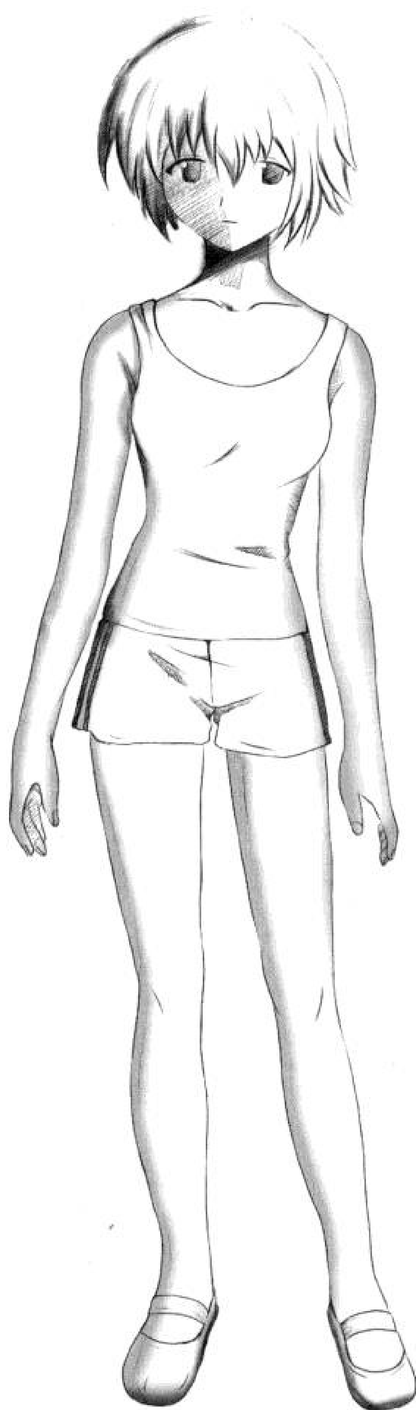
看上去恐怖的人物，
但是略显单调。

只是很普通的火焰。



在以火焰为背景的画面上绘制出人物，整体的感觉就不一样了，
能够表现出恐怖的力量感。





❶

绘制出人物。
刻画人物的细节，并为人物添加阴影。



❷

为人物添加黑色的背景。



❸

为人物添加投影，注意要画得模糊些。



投影越清晰，恐怖的感觉越不明显，在绘制投影时要将投影尽量地画得模糊些。

❹

最后绘制出飘动的鬼魂，在绘制时要注意表现出鬼魂的前后虚实关系。



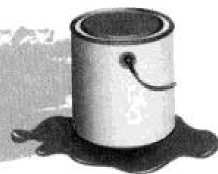


第三章　妖怪的表现

什么是妖怪？

远古的人类，在他们的生存空间里必须面对野兽环伺、危机四伏的丛林和原野，每当夜晚来临时，无边无际的黑暗将他们吞没；即使是白天也不能得到安宁。他们对抗自然界的力量时，限于当时的条件，他们的脑海中便滋生出了妖怪的模样。

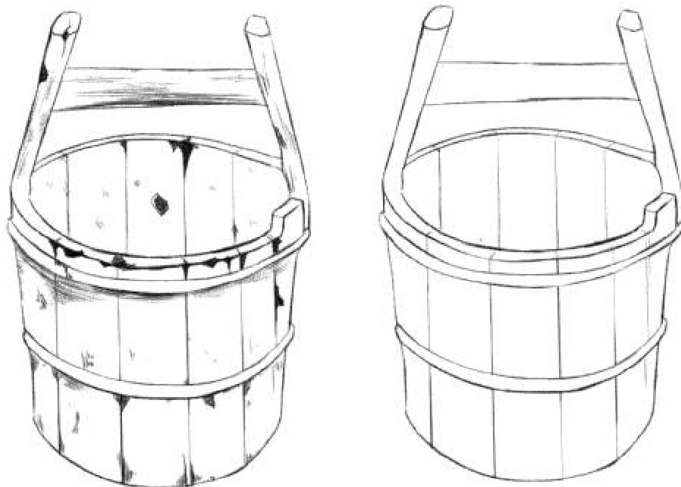
本章我们来学习如何用画笔表现妖怪的技法。



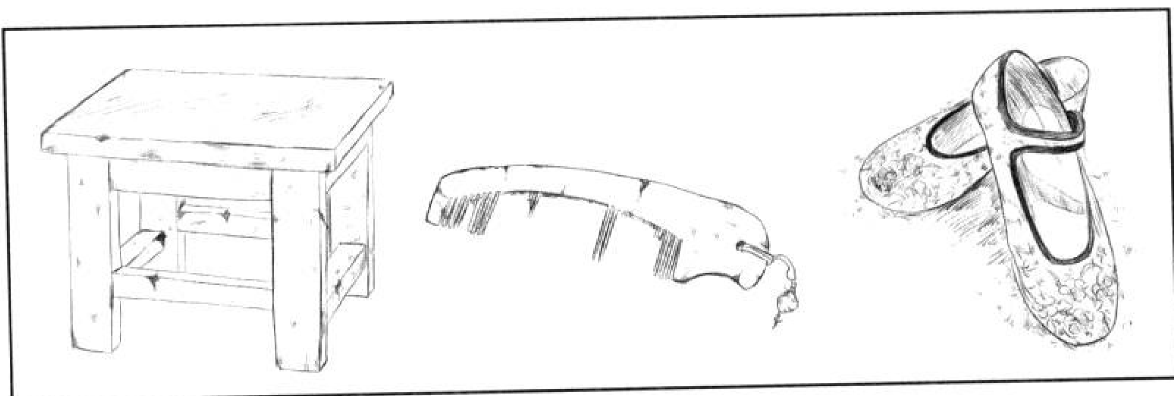
物品妖怪

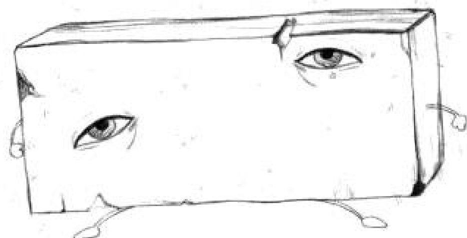
物品妖怪的特征

一些我们常见的物品，被附上生命，就成了物品妖怪。



用简短的线条和阴影来表现物品的破旧与残缺。





据说这是一面看不见的墙。走着走着突然出现一堵看不见的墙.称之为"粉刷的墙"。

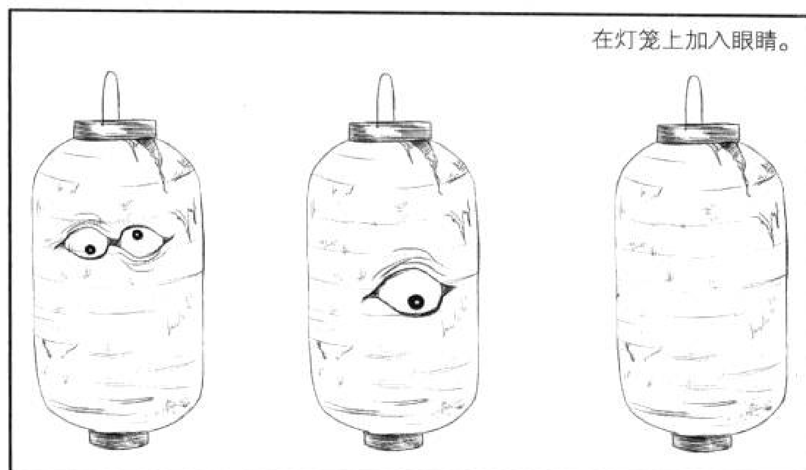
画上裂痕、破洞和眼睛，这样就为物品加入了生命力。





灯笼妖

用旧而被扔掉的灯笼被灵魂附在上面变成的妖怪，怪异之处是它的眼睛和舌头。



在灯笼上加入眼睛。





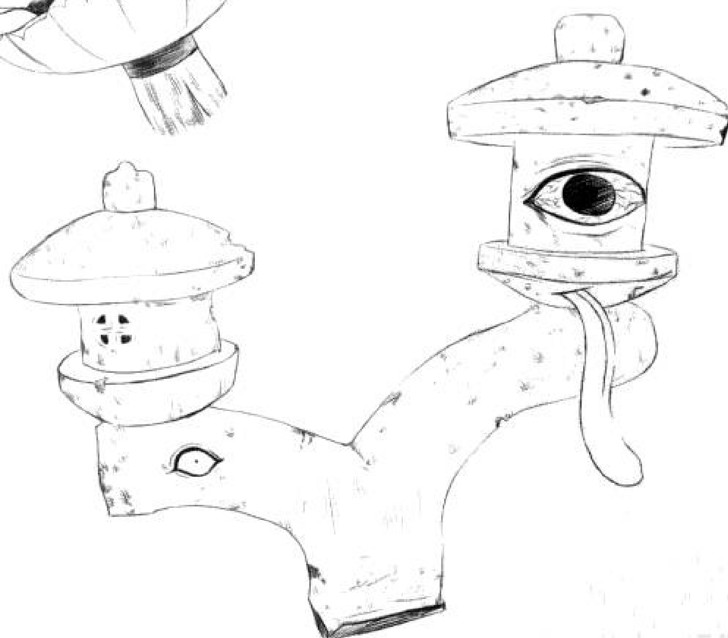
被撕裂的灯笼样子。

为被撕裂的灯笼加上眼睛和舌头就变成了灯笼怪。

将灯笼画出破旧的感觉，再加上眼睛、舌头。

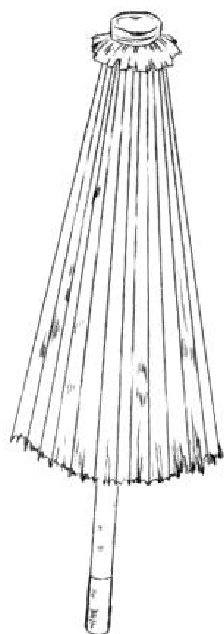


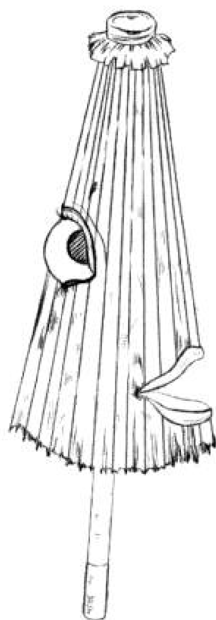
裂口看起来像是张开的大嘴和牙齿。

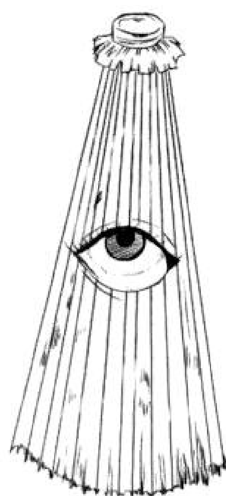


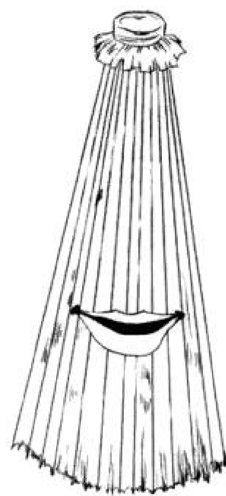
伞 妖

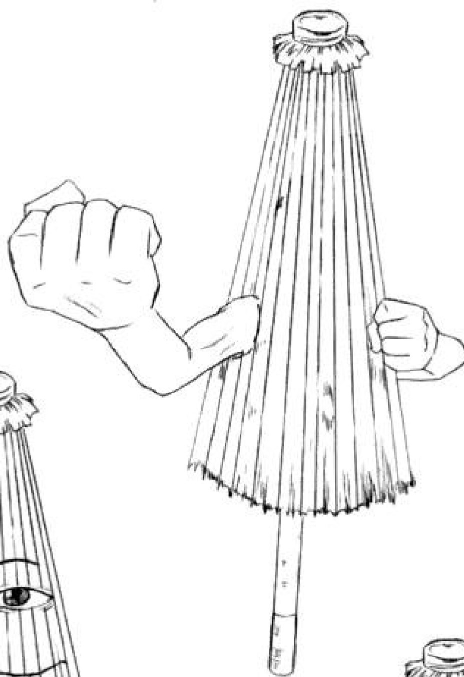
灵魂附在纸伞上变成的妖怪。通常是用纸和竹子做成的古代的伞。


普通的纸伞

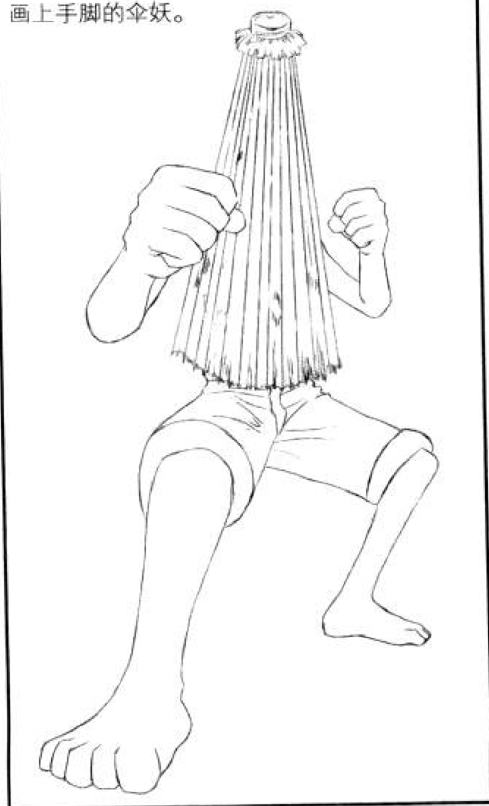

伞妖

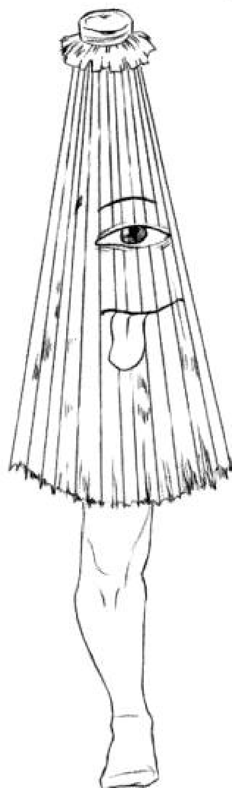

加上眼睛

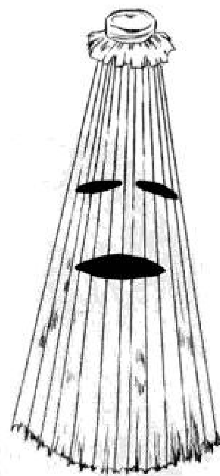

加上嘴巴



画上手脚的伞妖。

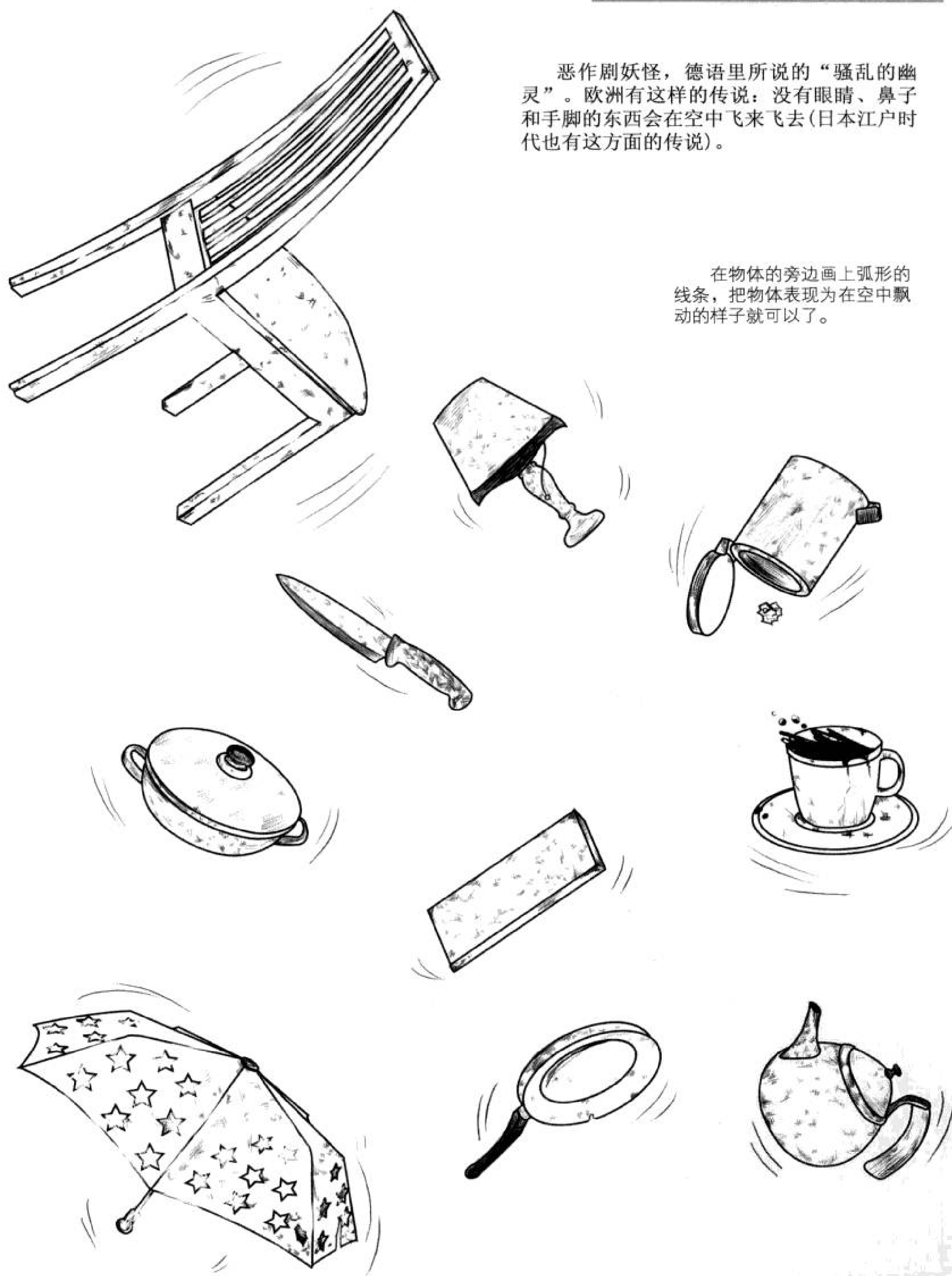




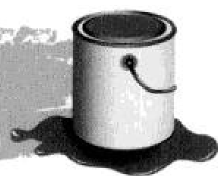


恶作剧妖怪

恶作剧妖怪，德语里所说的“骚乱的幽灵”。欧洲有这样的传说：没有眼睛、鼻子和手脚的东西会在空中飞来飞去(日本江户时代也有这方面的传说)。



在物体的旁边画上弧形的线条，把物体表现为在空中飘动的样子就可以了。



雪 女

雪女的特征

日本传说中的日式妖怪，妇孺皆知。雪女在深山中居住，和人差不多，有着美丽的外表，常常把进入雪山的男人吸引到没人的地方和他接吻，接吻的同时将其完全冰冻起来，取走其灵魂食用。雪女皆为绝世美女，身穿白色衣服，生性冷酷，是山神的属下，掌管冬季的雪。

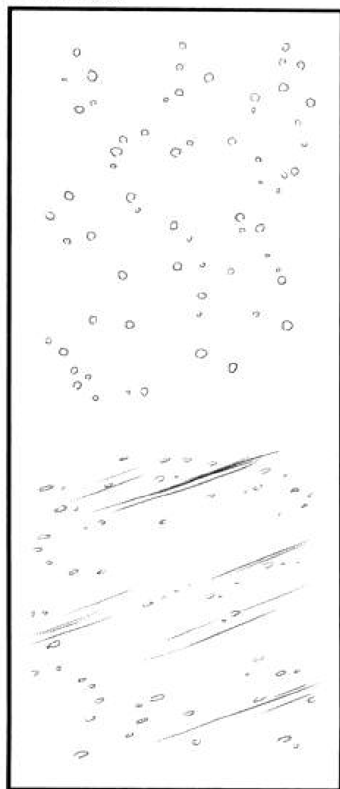


用大小不同的圆圈来表现雪花下落的场景。

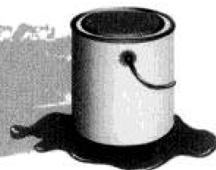


用椭圆形的雪加上同一方向的线条来表现风雪交加。

风雪的表现。







蛇 妖

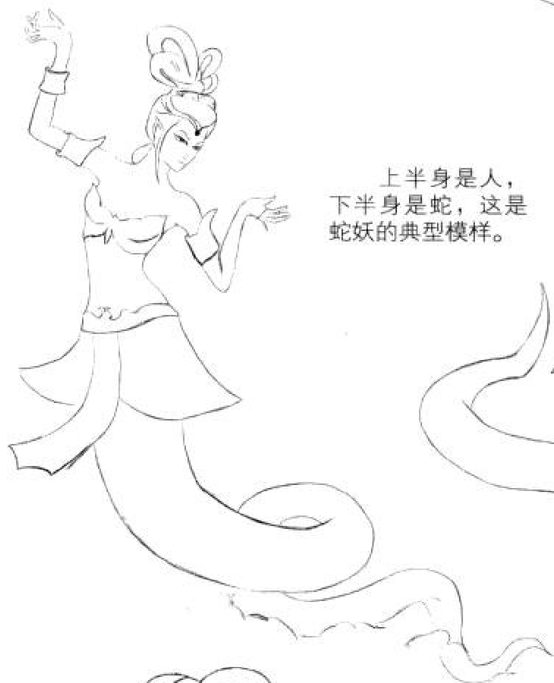
蛇妖的特征

蛇妖，也称蛇精。蛇精与大多数会化身的妖精一样，也喜欢以美色迷惑男子，以吸取其阳气精元来强大法力，增加本身的道行。

蛇，平素给人冷酷无情的感觉，诡异的眼睛加上频频吐信的舌头，绝大多数人均认为它是丑陋可怕的，没有可爱美丽的地方。然而蛇一旦成了精，却变成了宛若天仙下凡般的美女，令凡间男子尽皆拜倒。



眼睛也要表现出妖的感觉。





上半身是人，下半身是蛇，这是蛇妖的典型模样。

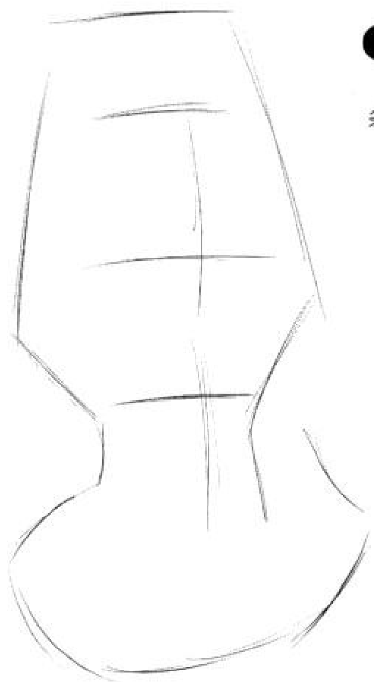


蛇妖的模样通常比较美艳。



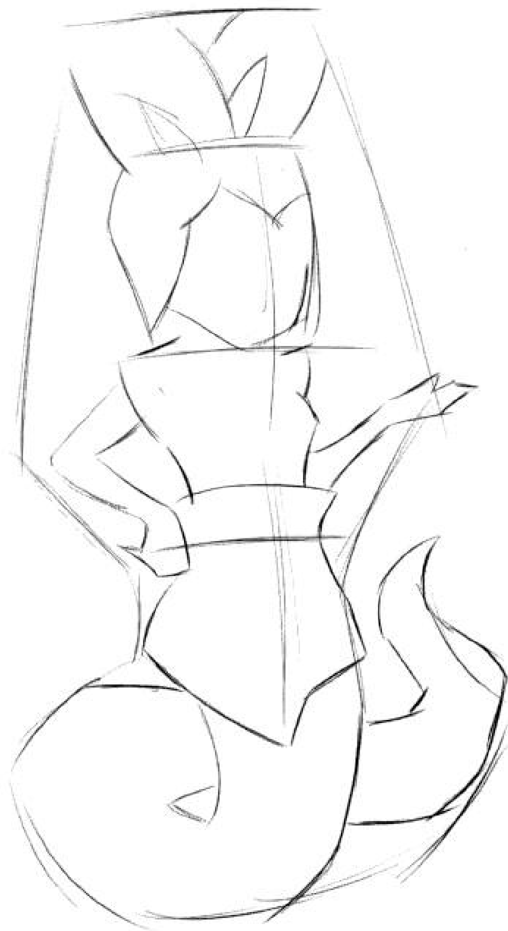
也可以将蛇和人结合起来表现蛇妖。

绘制蛇妖的步骤



❶

确定了蛇妖的形象后，用简练的线条大致地画出蛇妖的基本形态。



❷

在轮廓线的基础上进一步对蛇妖的外形进行绘制，确定出头部、身体及肢体的位置。



❸

确定了蛇妖的大概体形后，对其进行深入绘画。绘画时注意头部与身体的比例关系，以及服饰的表现。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

下面对蛇妖的五官进行细致地刻画，在绘画时注意眼神的把握，以及表情的刻画。



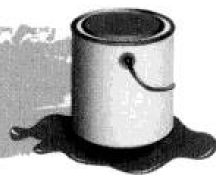


❺

接下来继续加深对头部的绘制，添加少许的发丝及发饰。绘画时注意头发的走向。

❻

最后对画面进行整体调整，并为蛇妖添加调子，使画面更具立体感。



狐 妖

狐妖的特征

狐狸是狡猾的动物，传说中狐修千年而得一尾，因而古代有百岁狐修为美女、千岁狐预知未来等传说。

传说中的狐妖，具有超自然的力量，多数幻化成美貌女子，也有变成青年男子者，能摄取财物，预卜人之祸福。它最主要的特征是作为色情的象征，魅惑异性。因而民间将性感迷人的女性称为狐狸精，古代则谓之“狐媚子”。狐妖的传说主要流传于中国北方。



要把狐妖的长相画得漂亮些。



在狐狸的眼睛上加入黑色的圈，能够更好地表现出妖的感觉。



在头顶两侧画上耳朵。





在身后画上一条大大的尾巴，来表现狐妖。



明代神魔小说《封神榜》中助纣为虐的妖女妲己，就是九尾狐精变化而成的。九尾狐的妖力很强，据说是修炼的年数越长，尾巴就越多。



可爱的九尾狐妖造型。



在狐狸的身后画上九条尾巴来表现九尾狐。



画上两只耳朵来表现狐妖的感觉。





一般多画上几条尾巴就可以表示九尾狐，不一定非要画出九条尾巴。

在身体后面继续画上几条尾巴，来完善九尾狐妖的形象。

绘制狐妖的步骤



❶

大致地画出狐妖的外形，初步确定狐妖的头部、身体、四肢及尾巴的位置。



❷

在轮廓线的基础上进一步细致地画出狐妖的形体，通过面部基准线来确定人物头部朝向。



❸

在确定好外形的基础上完善狐妖的绘制，绘画时注意头部与身体的比例关系。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

下面对狐妖头部进行细致地刻画。绘画重点在五官上，可以将五官画得重一些，另外注意表情的刻画。



❺

接下来继续加深对头部的绘画，并为其添加一些调子，使头部更具立体感。



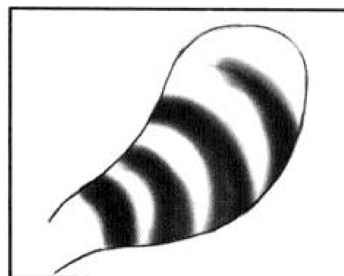
狸　妖

狸妖的特征

狸妖的形象大多比较可爱，可能是由于它们只会迷惑和捉弄人，而不会去伤害人的原因。在许多的民间传说当中，狸扮演的角色总是幽默、风趣的，而且有着随机应变的智能，与狡猾的善于欺骗的狐相比，确实有所不同。







将狸的尾巴画成条纹状。





一般要在狸的脸中央画上黑色的色块。





猫 妖



猫妖的特征

据说猫有九条命，当猫养到9年后它就会长出一条尾巴，每9年长一条，一直会长9条。当有了9条尾巴的猫又过了9年后就会化成人形，这时猫才真正有了9条命，在中国也叫“九命猫妖”。

猫妖是相当具有灵气的邪妖，也是在民间被认为最接近于现实的妖怪。据说猫妖吃人的原因其实也就是为了维持自己的生命，既然它具有了一定灵力，或感知人类内心的想法，那它就需要某些东西来维持它所具有的这种独特本领，那就是吃人。不过动漫作品中出现的猫妖一般还是比较可爱的。



在常人的耳旁画上猫的耳朵。



利用眼睛和耳朵来表现猫妖。





即使变成了人，手部的动作还是像猫爪一样。





绘制猫妖的步骤



❶

用简单的线条大致地画出猫妖的外形，初步确定猫妖的头部、身体、四肢和尾巴的位置。



❷

在轮廓线的基础上画出猫妖的外形及基本动态，通过面部基准线确定猫妖的面部朝向。



❸

接下来继续深入绘制猫妖的外形，准确地画出头部、身体及四肢的外轮廓。绘画时注意服饰的表现。



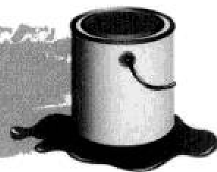
4

接下来为猫妖添加五官。在绘画时要将眼睛的内部结构画出来，另外注意眼神和表情的刻画。



5

最后为猫妖添加调子，使画面看起来更具立体感。绘画时注意调子的轻重把握。



水里的妖怪

水里妖怪的特征

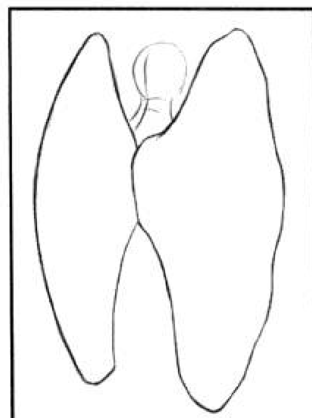
水中的各种生物修炼成妖，一般具有操纵水的妖力。



水里的人形妖怪一般画成透明状。



蚌精是最常见的水里的妖怪，它的武器是贝壳中的珍珠。

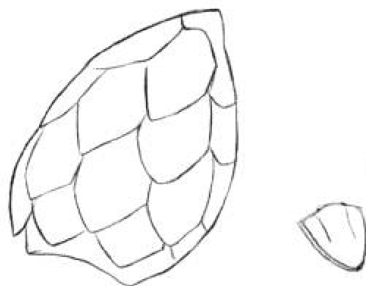


身后背着贝壳的样子。



妖精的头饰也是贝壳。

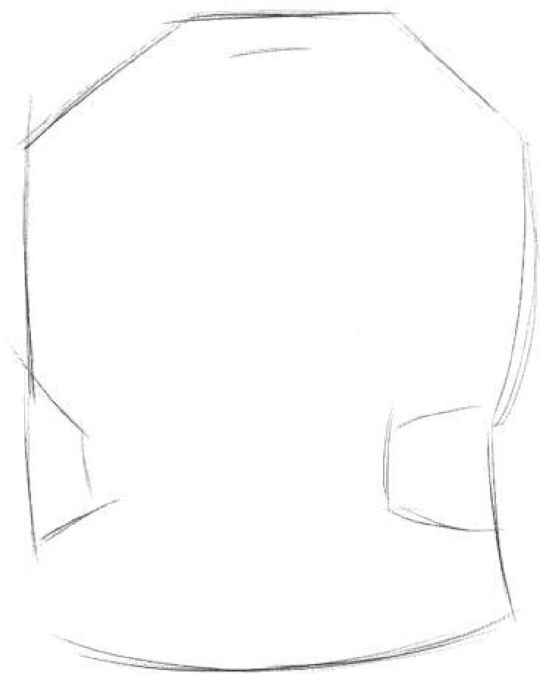
河童:在日本是家喻户晓的妖怪，所以有很多的说法，比较常见的是：鸟头人身，有龟壳，头顶有一个碗状的凹镜，内中注满水，如其生命；水无则死。







绘制水里妖怪的步骤



❶

在设定好妖怪的形象后，首先用简练的线条来确定妖怪的外轮廓。



❷

在轮廓线的基础上进一步细致地画出妖怪的形体，确定头部、身体及肢体的位置。



❸

接下来继续细化外轮廓，明确妖怪的整体形态，绘画时注意头部与身体的比例关系。



❹

下面对画面进行深入绘画。在五官线的基础上刻画五官。在绘制眼睛时将眼睛的内部结构画出来。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



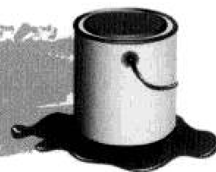


❺

接下来为妖怪的五官添加调子。在绘制眼睛时注意眼睛高光处的表现及眼神的把握。

❻

最后为妖怪整体添加调子，使画面看起来更具立体感。绘画时注意调子的排列。



天上的妖怪

天上妖怪的特征

天上的妖怪指的是可以飞翔的动物幻化而成的妖怪，主要是指鸟类变成的妖怪。

鸟类的嘴基本上有直和弯曲的两种。





鸟类爪子要画出其骨感。







羽毛的画法。







画出人的表情来表现妖怪。

绘制天上妖怪的步骤



❶

确定了妖怪的基本形态后，首先用简练的线条勾画出妖怪的外轮廓。

❷

在轮廓线的基础上进一步细致地画出妖怪的形体，确定头部、身体及肢体的位置。

❸

接下来继续对妖怪进行深入绘画，明确其整体形态，绘画时注意头部与身体的比例关系。

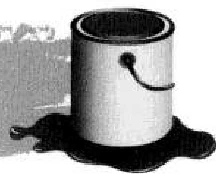


4

接下来对妖怪的整体形态进行完善，添加羽毛等细节的刻画，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

5

最后为妖怪添加五官并对其进行深入绘画，绘画完成后为画面添加调子，使形象更具立体感。



山　童

山童的特征

山童也就是中国的山魈，传说公元前334年，越国灭，山魈东迁，于日本九州西岸登陆，此后俗称“九州山童”。

顾名思义，山童为山妖，出没于深山之中，特别是常出现于九州一带（不仅在九州的边境，其他地方的秋冬两季也有出现）。较为普遍的看法是春夏两季山童来到河边变为河童，秋冬回到深山即为山童。山童之所以谓之童，是因为其身形矮小如同孩子而得名。

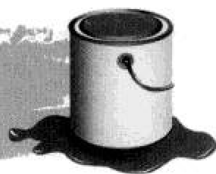




山童只有一只眼睛，体毛浓密像猿猴，能像人一样站立步行。别看他们身材矮小，据说力气可是很大的。







美人鱼

美人鱼的特征



按传统说法，美人鱼以腰部为界，上半身是美丽的女人，下半身是披着鳞片的漂亮的鱼尾，整个躯体既富有诱惑力，又便于迅速逃遁。她们没有灵魂，像海水一样无情；声音通常像其外表一样，具有欺骗性；一身兼有诱惑、虚荣、美丽、残忍和绝望的爱情等多种特性。

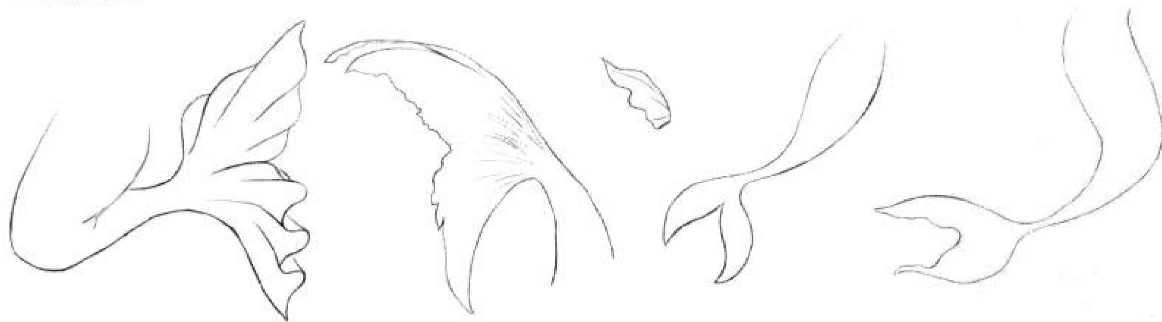
最好结合着海水来表现美人鱼。





美人鱼上半身是人的形体（多为女性），下半身是鱼的身体，这是她们的基本形态。

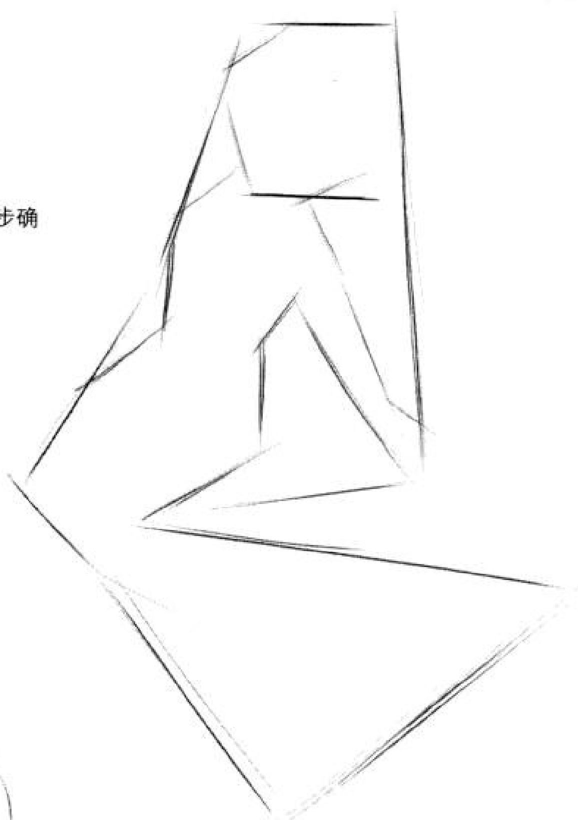
鱼尾的画法。



绘制美人鱼的步骤

❶

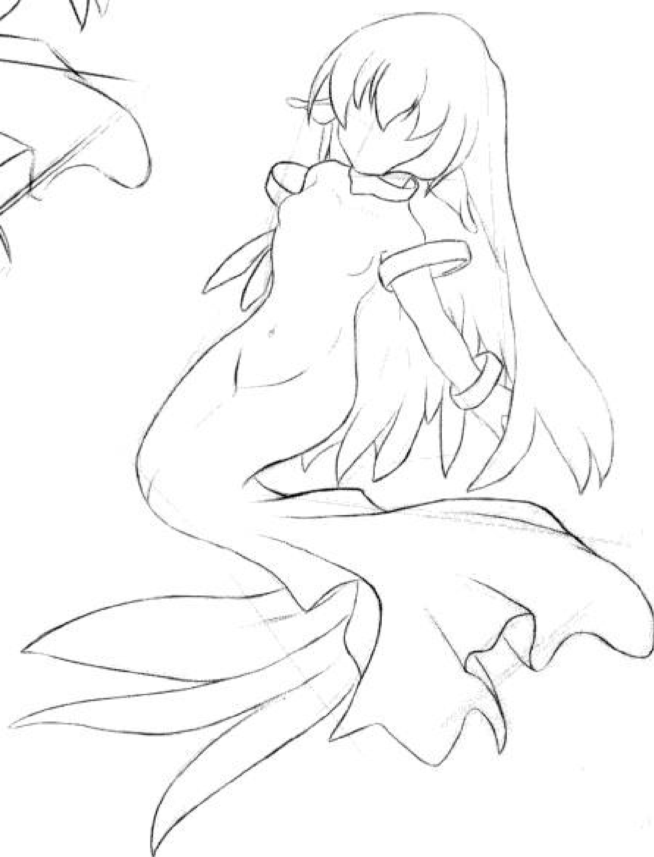
大致地画出美人鱼的外形，初步确定头部和身体的位置。





❷

在轮廓线的基础上继续加深对美人鱼外形的刻画，通过面部基准线来确定美人鱼的面部朝向。在绘画时注意头部与身体的比例关系。



❸

接下来对美人鱼的整体形态进行完善，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

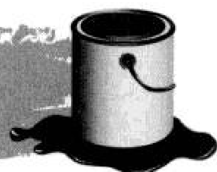
接下来为美人鱼添加五官。在绘画时要将眼睛的内部结构画出来，另外注意眼神和表情的刻画。



❺

最后为美人鱼的五官添加调子。眼睛画得重一些，这样能与画面形成鲜明的对比。另外根据需要再为其添加一些水花效果，突出人物特征。

树　妖



树妖的特征

树妖是顽皮好动的生物，非常类似于半人马，也是被诅咒的生物。他们反应敏捷，并且和森林中的其他生物和睦相处。虽然树妖厌恶不必要的暴力，但在迫不得已的情况下，他们也会以自己的生命保卫自己的领地。





用树干与树枝来表现手脚。



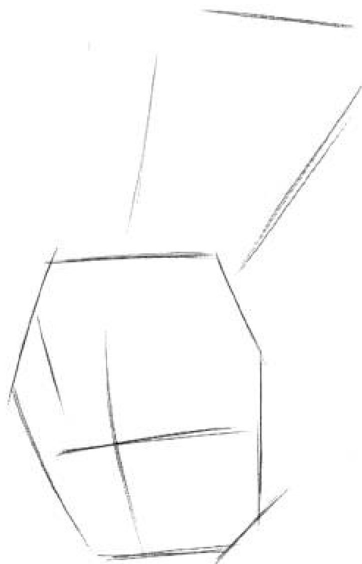


在树干上画上眼睛和嘴巴。



用阴影来表现树干。

绘制树妖的步骤



❶

在设定好树妖的形象后，首先用简练的线条来确定树妖大致的外轮廓。



❷

在外轮廓的基础上，进一步细致地画出树妖的外形，绘画时注意人物和树的比例关系。



❸

接下来对树妖的整体形态进行完善，明确树妖头部、身体和树的位置，通过面部基准线来确定面部朝向。



❹

下面继续对树妖进行深入绘画，明确五官的位置。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❺

接下来对五官进行深入地绘画，在画眼睛时注意眼睛的内部结构及高光的表现，另外面部表情的刻画也很重要。



❻

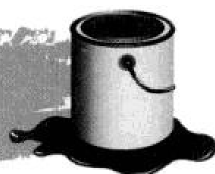
最后对画面进行整体调整，并为其添加阴影效果，使画面看起来更具立体感。在绘画时注意线条轻重的把握。



第四章　怪物的表现

这一章里的怪物主要指的是电子游戏中所有非人控制的敌人的统称，这其中特别指RPG类型游戏，虽然有些敌人看上去并非怪物，但这种统称已经成为一种习惯。

本章我们结合游戏怪物的设定来学习一下如何表现这些怪物。



半兽人

半兽人，是游戏中经常出现的怪物，有时会被译为兽人。一种奇幻世界常见的夜行性，体型为中型的肉食性人形生物。部落聚居，以猎杀和突袭为主要生活方式。他们相信要生存就必须要扩张，因而兽人总是卷入各种连续不断的战事，对手一般是人类、精灵、矮人、地精或是其他怪物。

兽人常用的武器有斧、棍棒、弓、矛等。在阳光下作战会让兽人的士气低落。

兽人是一种嗜血的生物，残酷无情，但有力无脑，常常成为冲动的牺牲品。他们认为其他种族都是劣等种族，因而弱肉强食是自然规则的一部分。

平时他们为动物模样，只有在战斗时才会变为半兽人。

蜥蜴人的特征

种族：半兽人
出现地点：阴暗的洞穴或迷宫
出现概率：低（偶尔遇见）

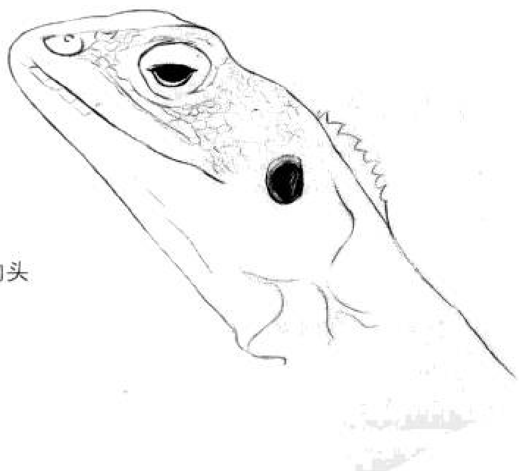
蜥蜴人的移动速度很快，想要抓住它不太容易，在湿滑的墙壁上也可以奔跑。

双手拿一对护甲，坚硬无比，用来击碎对方的头骨。经常藏身在隐蔽处，以迅速的突击为主要攻击方式。



用于站立的两腿粗壮有力。





绘画时抓住蜥蜴的头部特征。

虎人的特征

种族：半兽人
出现地点：茂密的森林
出现概率：低（经常作为BOSS出现）

虎人的跳跃性很强，能轻松地爬上高大的树木，身体强状，尤其是上肢力量足以击倒一棵树木。

虎人的上肢就是它最好的武器，虎人不喜欢偷袭，而是直接面对面地和对方交手。



张嘴的样子。



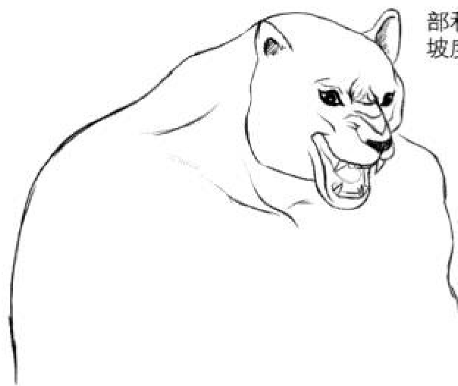


指甲可以任意伸缩。





头部向前探，颈部和背部形成很大的坡度。





不要忘记画上最重要的条纹哦。

鸡人的特征

种族：半兽人
出现地点：茂密的草丛或山丘
出现概率：高

鸡人的视觉灵敏，对于接近它的敌人能够迅速作出反映。除了头部，全身都穿着坚实的护甲。

除了将矛作为武器外，鸡人的爪子和嘴也是致命的武器。



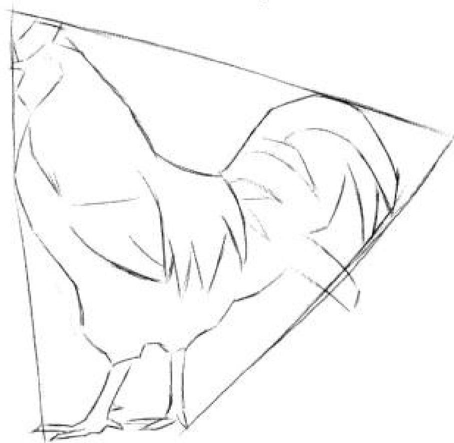
变为鸡人前的样子。



鸡的颈部被厚厚的羽毛覆盖，看不到脖子的样子。



鸡的爪子没有毛，指甲不能伸缩，一直露在外面。



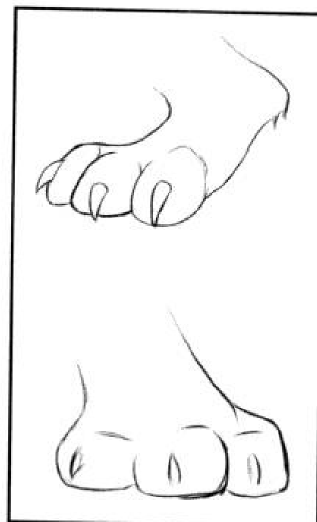


鬣狗人的特征

种族：半兽人
出现地点：平原
出现概率：高（经常出现）

鬣狗的身体虽然强壮，但属于头脑简单四肢发达的怪物，常常被派去当挡箭牌，虽然凶恶但很容易被骗。

鬣狗的武器是一根短短的棒子，其实这个武器经常被它叼在嘴里，成了玩物。



从正面绘制爪子时注意指甲的画法。





背部拱起并长有鬃毛。

鬣狗面部的样子。



鹿人的特征

种族：半兽人
出现地点：茂密的森林或河边
出现概率：高（经常出现）

鹿人身穿简单的服饰，它并不具有温顺善良的性格特征，相反，鹿人是典型的刽子手，残忍无比。

鹿人手拿半月形的弯刀，专门斩杀对方的首级，不过它所面对的敌人大都是温顺善良的小动物。



鹿角的样式多种多样，只要符合逻辑，我们可以任意地夸张。



鹿腿的样子。



也可以把鹿人表现得凶恶无比。

马人的特征

种族：半兽人
出现地点：草原或河边
出现概率：高（经常出现）

马人的上身通常裸露在外，双手带有铁质的护腕。马人是典型的“忠臣”，热血沸腾，疾恶如仇，对一切的坏的势力都憎恨。

马人的两条后腿粗壮有力，尤其是两对铁蹄具有破坏性的杀伤力，使对手闻风丧胆。以跳跃的蹬踹为主要攻击方式。



在画马人时可以适当地夸大马蹄的形状。



变为马人前的样子。



马奔腾时的样子。



从背后看马颈的样子。



牛人的特征

种族：半兽人
出现地点：草地或河边
出现概率：高（经常遇见）

牛人长有一对坚硬的犄角，鼻子穿着一个铁环，据说是以前被奴役时穿上的，所以牛人有很强的报复心理，尤其喜欢杀害普通的人类。

牛人手中拿着一条铁链，用挥舞的方式抽打靠近它的敌人，红颜色的物品可以激怒牛人，使它丧失理性。



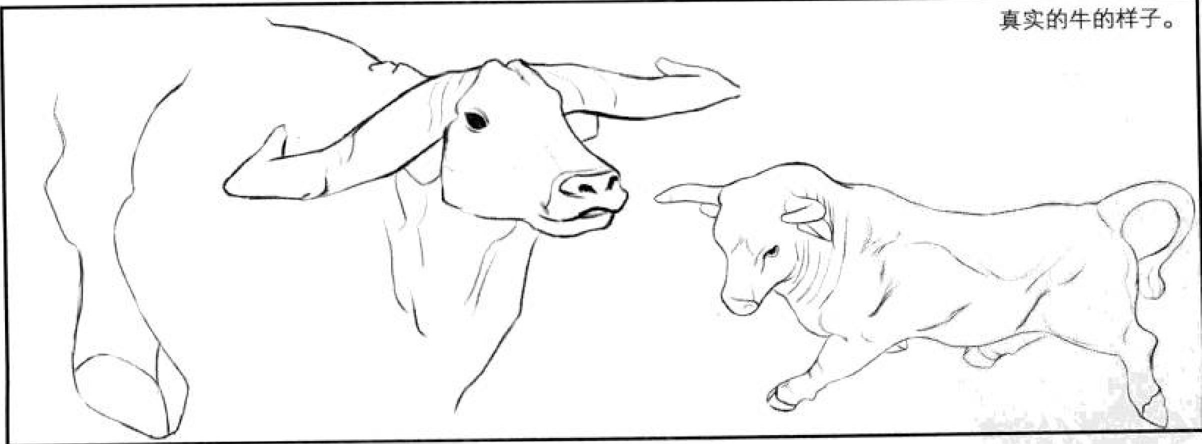
牛人的身体一般要画得比较强壮。



背部隆起能够更好地表现出牛人身体的强壮感。



真实的牛的样子。



狮人的特征

种族：半兽人
出现地点：平原
出现概率：低（经常作为BOSS出现）

狮人拥有强壮的身体，别看它的块头大，但速度丝毫不受影响。狮人的性格孤傲，总是一个人孤独地站在平原的岩石上。

狮人没有外在的武器，四肢不但可以作为奔跑的武器，还可以重创敌人，它的狮吼功没有几个人可以抵挡。





侧面的样子。



背部与头部连接处被厚厚的鬃毛覆盖。

后腿强壮，让人感觉有很强的暴发力。

爪子伸缩时的状态。



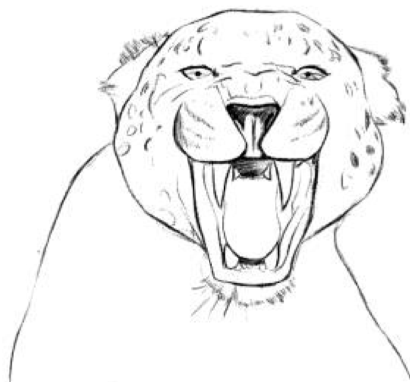
豹人的特征



种族：半兽人
出现地点：平原和树上
出现概率：高

豹人身穿盔甲，是狮人的手下，性格圆滑，是典型的“小喽啰”。他们不但喜欢奉承比他厉害的兽人，还十分吝啬，经常将得到的宝物、食品藏在树上。

经常潜伏在树干上，用偷袭的方式来攻击敌人，豹人的速度是半兽人中短距离奔跑速度最快的，一般被他盯上的敌人很难逃脱。



张开嘴时，露出四颗锋利的牙齿，上牙比下牙要长很多。



豹子在树上的样子。



绘画时不要忘了豹人身上的斑点，可以是圆形，也可以是不规则的形状。

熊人的特征



种族：半兽人
出现地点：阴暗的洞穴或树丛
出现概率：高（经常出现）

熊人是长得最像人类的半兽人，身材高大，肩部带着两块厚厚的护甲。凶恶无比，但是为人忠厚，不会滥杀无辜，对于甜食特别的喜爱。

手中拿着长锤，用来攻击敌人，它的手掌厚而有力，也是很厉害的武器。奔跑速度虽然不快，但是依靠奔跑用身体冲撞敌人，往往能收到意想不到的效果。



指甲弯曲锋利，可以插进厚厚的树干中。

身体呈圆形。

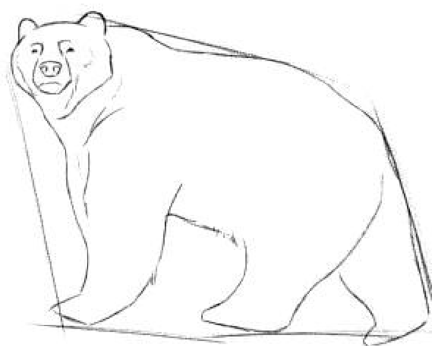


熊张开嘴时，牙齿全都能看到。

发怒时背部隆起。



锋利的指甲露在外面。



熊的模样看上去很可爱，
实际是很凶猛的一种动物。

羊人的特征

种族：半兽人
出现地点：草原或平原
出现概率：高（经常遇见）

羊人的头上长有一对犄角，身体肌肉发达，但并不累赘，跳跃力很强，可以在山崖上任意奔跑，做事稳重，但缺少胆量。

羊人的武器是一把羊角弯刀，刀身由坚硬的羚羊角制成，用快速的跳跃来进攻，所以很难抵挡。





变为羊人前的样子。



羊蹄分为两半。

羊角的样子。



野猪人的特征

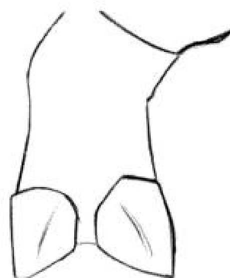
种族：半兽人
出现地点：森林和灌木丛
出现概率：低（作为BOSS出现）

野猪人的嘴上长有两颗长长的獠牙，肚子很大。两条腿暴发力很强。脾气暴躁，容易被激怒。

野猪人的武器是它的头和獠牙，奔跑起来用头顶来撞击敌人，别小看了它的头，坚硬的石块都会被它撞得粉碎。



野猪人的手臂非常粗壮。



野猪人有两个坚硬的脚趾。

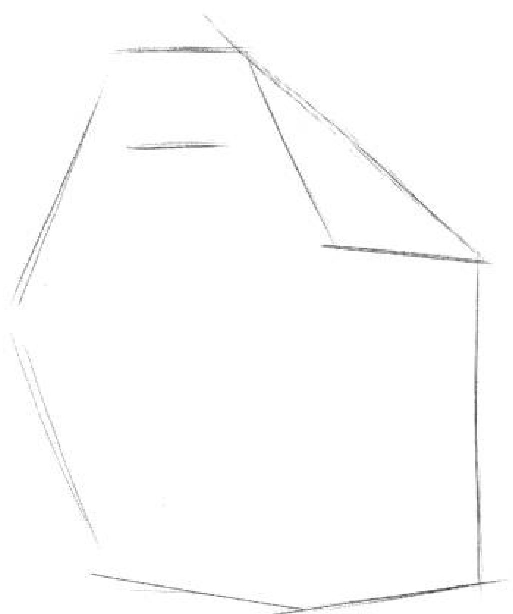


变为野猪人前的样子。



獠牙从嘴巴两侧伸出。

绘制半兽人的步骤



❶

在设定好羊人的形象后，首先用简练的线条来确定羊人的大致轮廓。



❷

进一步细致地画出羊人的形体，并确定出头部、身体及肢体的位置。



❸

在轮廓线的基础上继续细化形体，明确羊人的整体形态，绘画时注意头部与身体的比例关系。



❹

接下来对羊人的整体形态进行完善，添加五官及身体肌肉的细节，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

❺

最后对画面进行整体调整，绘画重点在细节的添加及表现上（如：羊角的纹理、肌肉和羊身盔甲的绘制）。

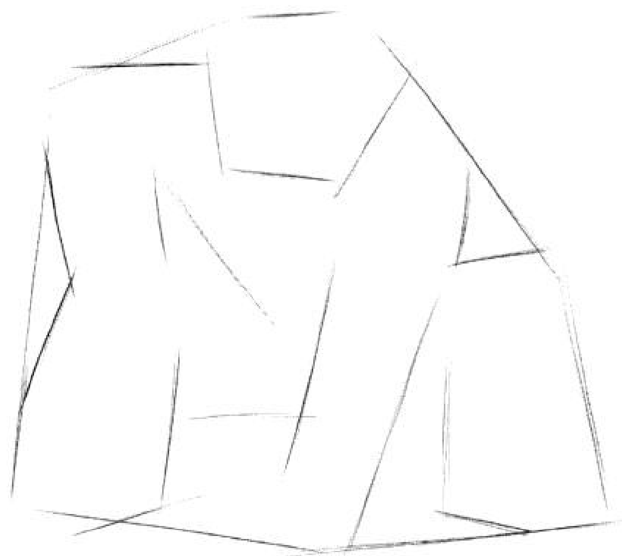


下面我们来绘制一个牛人。



❶

画出牛人的大致外形，初步确定牛人的头部、身体及四肢的位置。



❷

接下来进一步细致地画出牛人的形体，突出牛人特征及基本动态。





❸

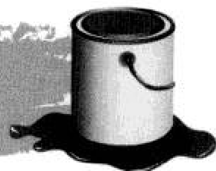
细化外轮廓，明确牛人的整体形态。确定其五官的形态及位置，另外注意四肢及服饰的表现。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

下面在初稿的基础上继续对牛人进行细致刻画，绘画时突出五官的表现。另外注意肌肉与服饰的细节表现。

动物怪



动物怪的特征

动物怪在游戏中出现的频率是比较高的，主要以某种动物的变异体为造型，动物怪在游戏中一般为配角，是独特的一个种族，种类也比较多。

猩猩怪：体型巨大无比，两臂长且粗，牙齿锋利，脾气暴躁。



猩猩怪长而有力的手臂，不但可以攀爬，还可以用来攻击敌人。



背部隆起，还要画出肌肉的线条感。

牛怪：长有长长的犄角，有像人一样的面孔，主要以撞击来攻击敌人。

牛怪的蹄子坚硬无比，可以用来踩踏以产生振动。

画动物怪时可以将不同动物的部位结合起来。



整个身体形态像是恐龙。



这个动物的头部是由恐龙的头部加上鸟的嘴绘制而成的。

对鱼鳍进行夸张。



嘴巴里的牙齿凌乱而又锋利。



鱼尾形态。



在龟甲的基础上画上尖尖的凸起，就有了怪物的感觉了。



头部是由犀牛头变形而来的，加入了犄角。

绘制动物怪的步骤

❶

在确定了动物怪的形象后，首先用简练的线条来确定其头部、身体及四肢的位置。



❷

下面进一步细致地绘制出动物怪的形体，明确头部、身体及四肢的形状，另外注意动态的表现。

❸

通过面部五官线来画出五官的轮廓，注意表情的刻画。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。





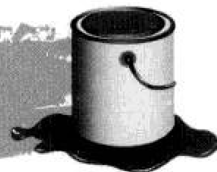
❹

接下来对动物怪的五官进行细致地刻画，另外在绘画时注意身体肌肉和爪子细节部分的表现。



❺

最后对画面进行整体调整，根据需要可以在动物怪的头部添加一只眼睛，突出形象特征。

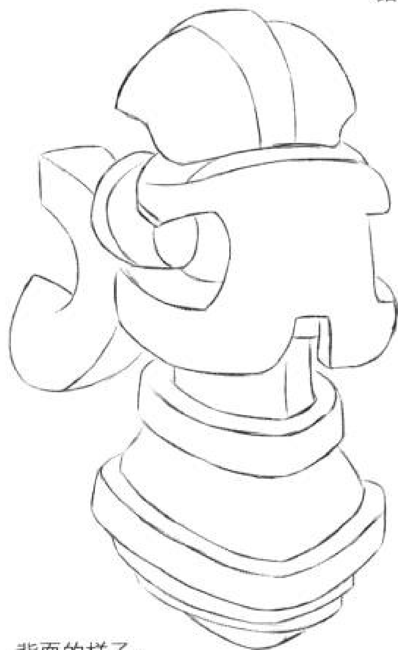


机械怪

机械怪是由不同的机械零件拼装在一起，并且具有意识的怪物，虽然具有意识，但也是被人操纵的。

机械怪的特征

机械怪：全身由机械零件组成，移动速度根据零件的功能决定，通常具有强攻击性的武器。

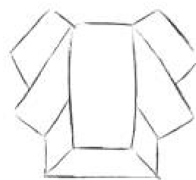


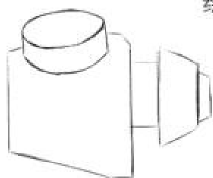
背面的样子。

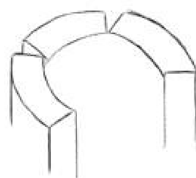


绘画时要注意机械零件之间的关系。

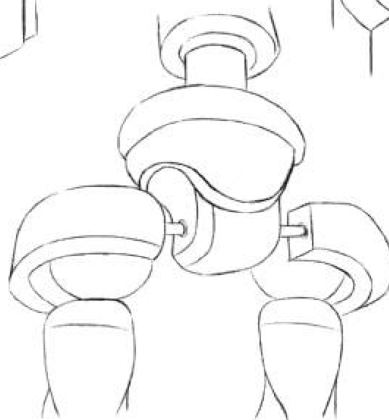
绘制机械怪常用的零件。

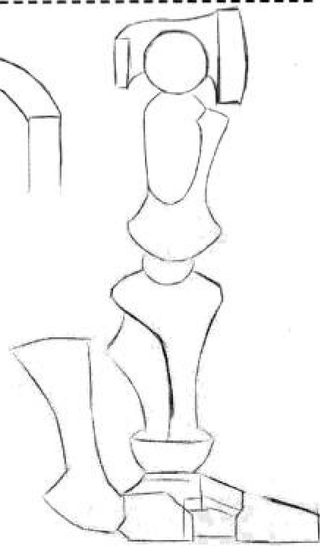




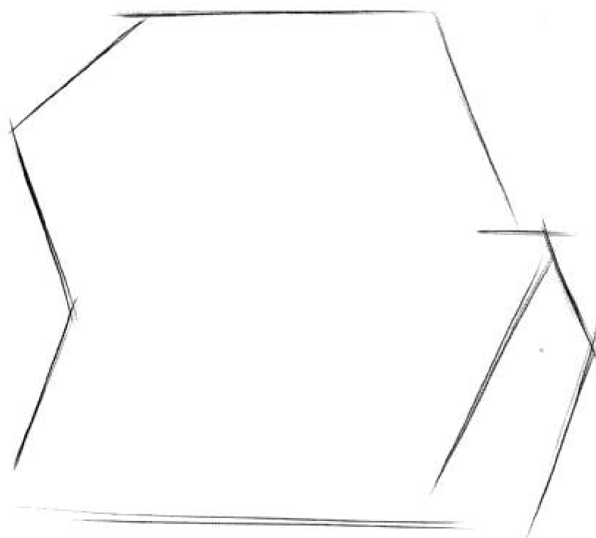






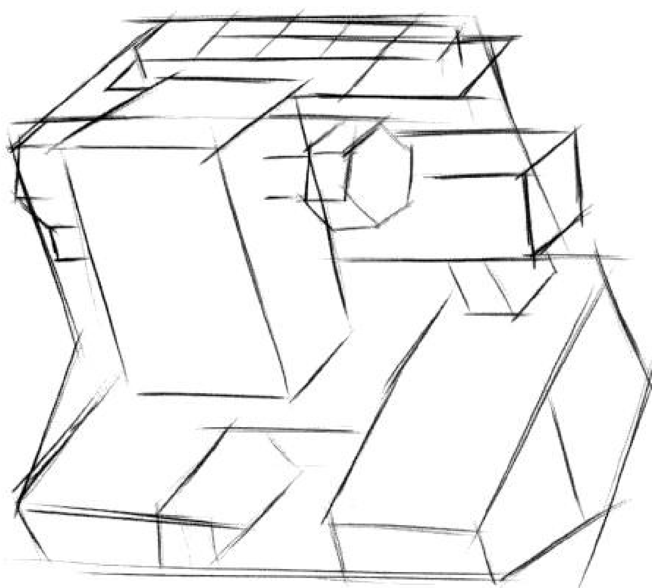


绘制机械怪的步骤



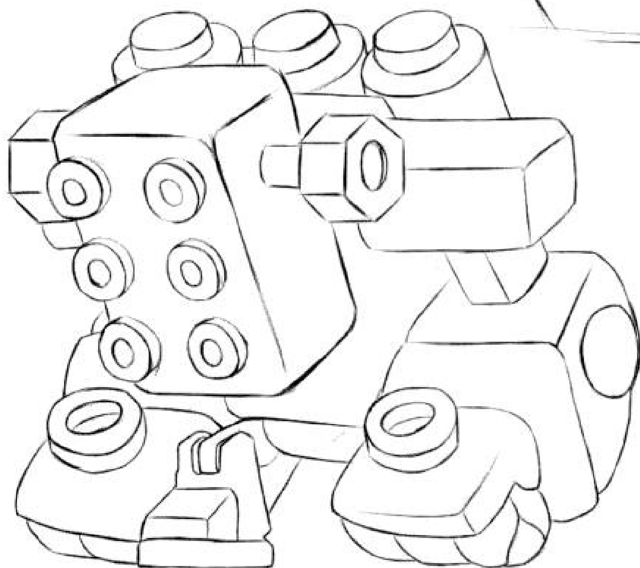
❶

在确定了机械怪的形象后，用简单的线条大致地画出机械怪的外形。



❷

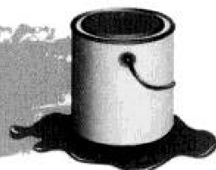
在外轮廓的基础上，进一步细致地画出机械怪的外部形体，绘画时注意用线的准确性。



❸

接下来细化外轮廓，并为其添加内部结构。绘画时注意机械怪的透视关系及不同部位的内部结构。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

昆虫怪



游戏中以昆虫为原型进行变形的怪物，一般被叫做昆虫怪，昆虫怪的造型比较怪异，大多会让人产生厌恶感。



上半身是柔软的蠕虫类昆虫的躯干。

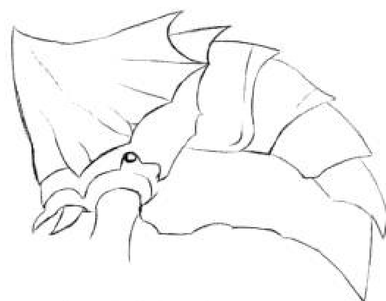
画成甲壳类昆虫的腹部。

像螃蟹一样的腿。

昆虫怪的特征

昆虫怪：全身由不同的昆虫部位组成，嘴部带有坚硬的角质牙齿。多先用毒汁来麻痹敌人，然后再进行吞食。

对于比自己大的敌人只能够使对方中毒，但不会致命。



表现甲壳类昆虫，要画出层层覆盖的感觉。



昆虫怪的触角要画出结节感。

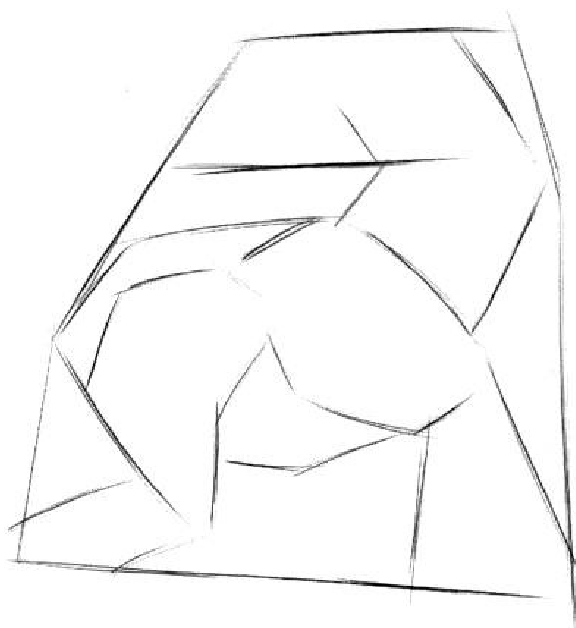


软体昆虫怪的口器内可以画出锋利的牙齿。



将昆虫的触手进行夸张表现，画成武器。

绘制昆虫怪的步骤



❶

在设定好昆虫怪的形象后，将其外轮廓大致地画出来。



❷

下面在轮廓线的基础上，进一步细致地画出昆虫怪的形体，确定其基本动态。



❸

继续细化外轮廓，明确昆虫怪的整体形态，绘画时注意整体比例关系。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

❹

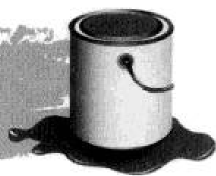
接下来对昆虫怪的整体形态进行完善，添加五官及身体结构。在绘画时注意头部与身体的透视关系。





❺

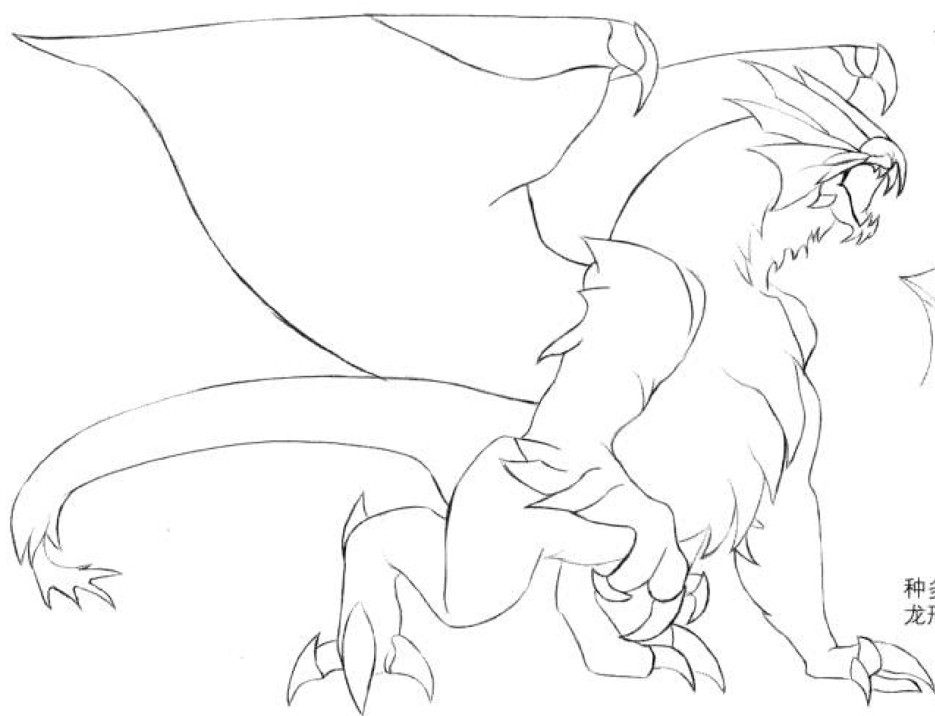
对画面进行整体调整，另外添加一些细节来强化昆虫怪的特征。



龙形怪

龙形怪的原形是西方的龙（请参考本书第185页“西方的龙”），通常作为BOSS出现，其凶恶残忍，龙形怪的飞行能力很强，并且具有魔法。

龙形怪的特征

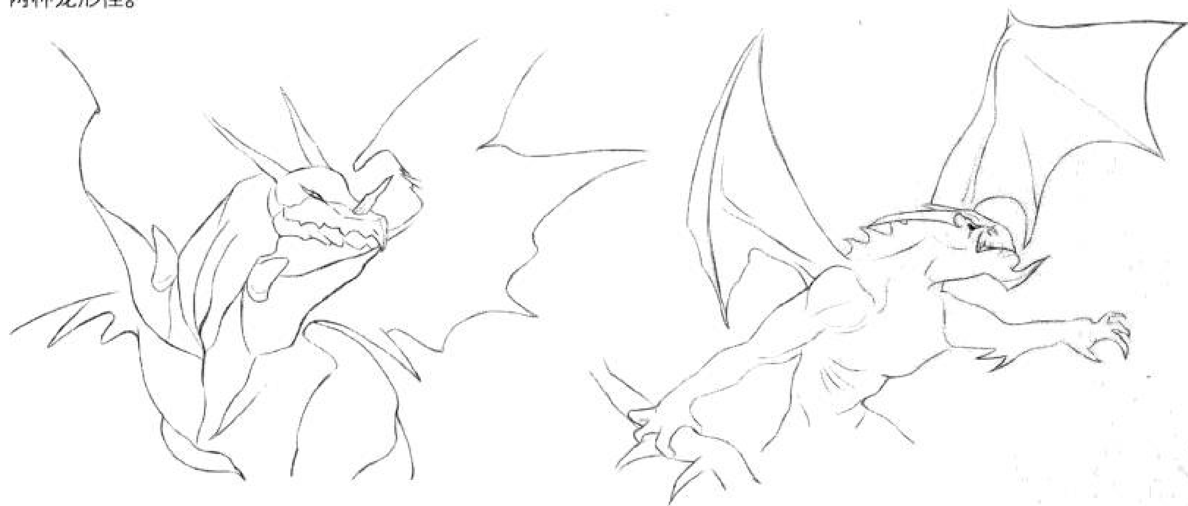


龙形怪：长有一对飞行的翅膀。



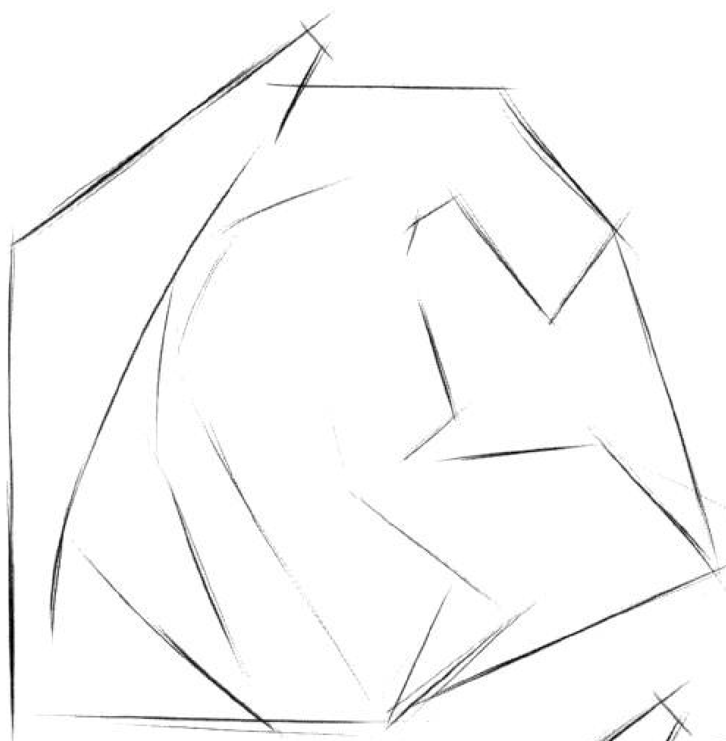
龙形怪头部的造型多种多样，但尖利的牙齿是龙形怪不可缺少的。

两种龙形怪。



绘制龙形怪的步骤



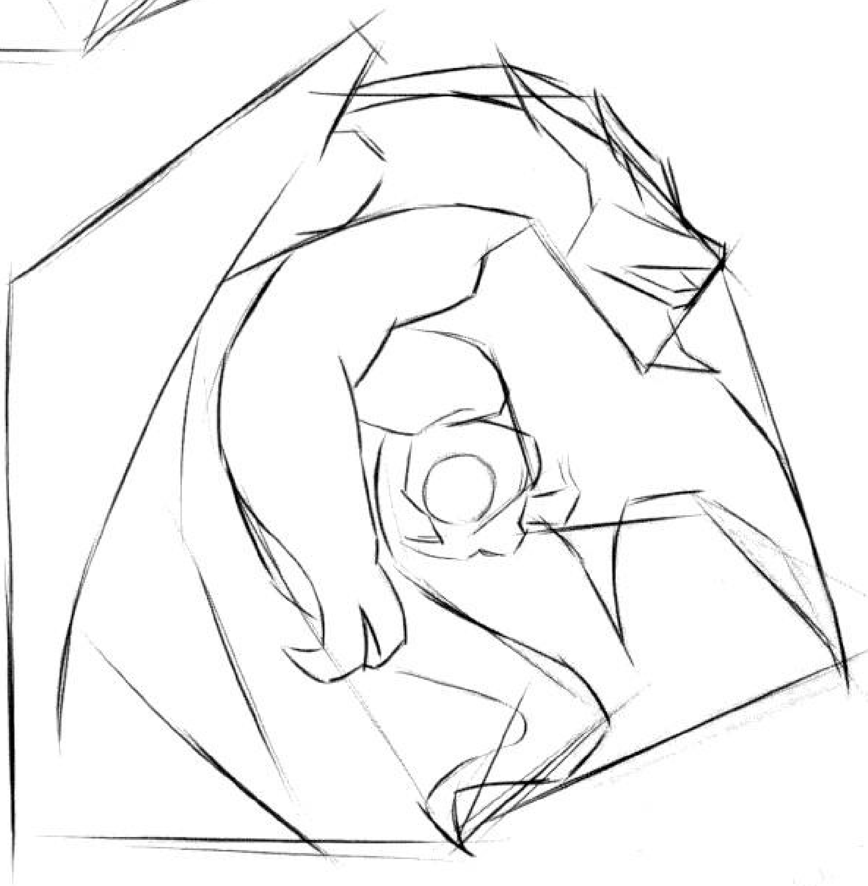


❶

在确定了龙形怪的形象后，用简单的线条勾画出龙形怪的外轮廓。

❷

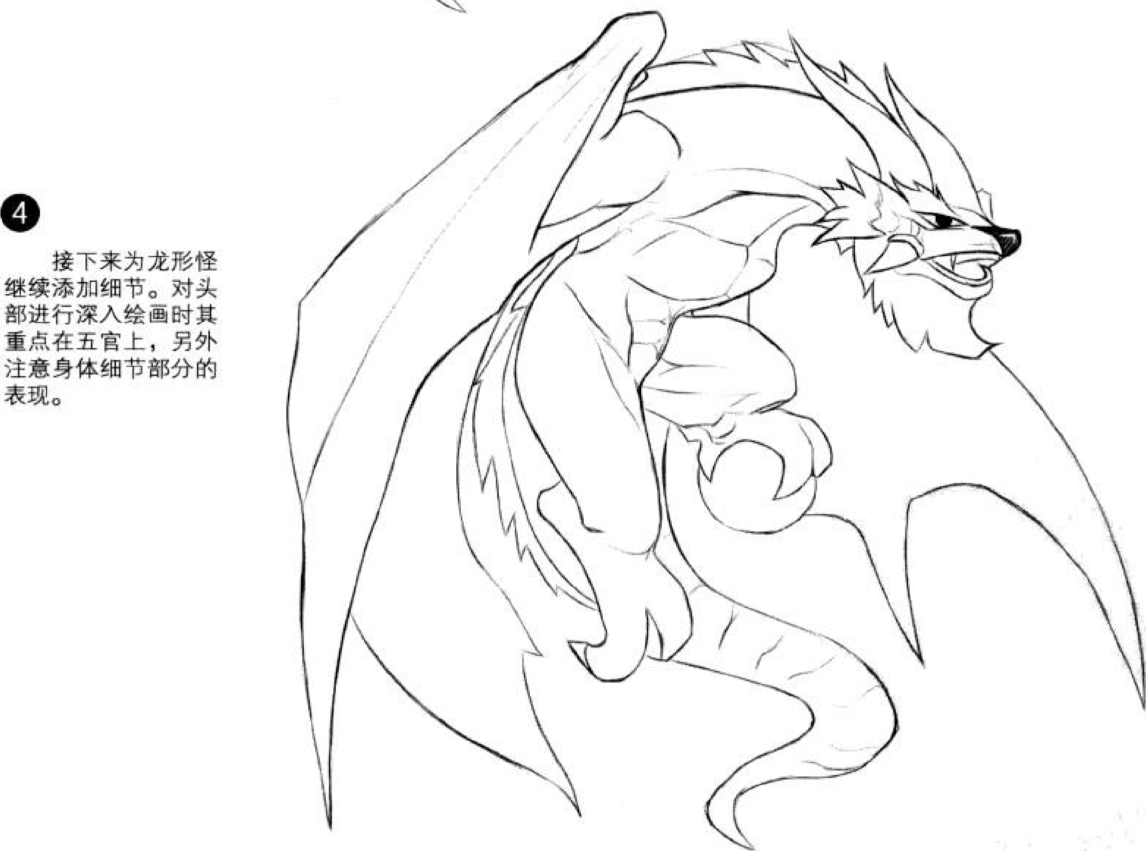
在轮廓线的基础上，进一步细致地画出龙形怪的形体，确定头部、身体及翅膀的位置。





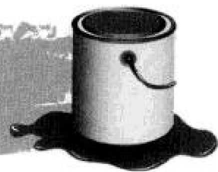
❸

细化外轮廓，明确龙形怪的整体形态，另外简单地为其添加五官。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

接下来为龙形怪继续添加细节。对头部进行深入绘画时其重点在五官上，另外注意身体细节部分的表现。



人形怪

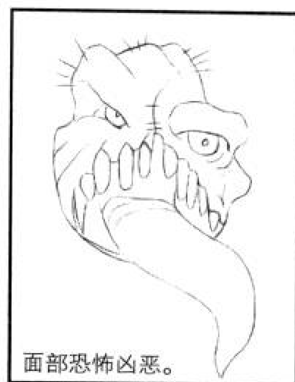
人形怪的特征

人形怪是具有与人类身体结构大致相同的怪物，它们的智商与人类相差无几，甚至连行为方式都一样，只是比人类残忍得多。



人形怪：人形怪的身体高大，有些比人类要高大数倍，尤其是面部长得通常恐怖凶恶。

在人形怪的下面画上一座山峰，来表现人形怪物的高大。



面部恐怖凶恶。



对面部进行变形的人形怪。



对手部进行变形的人形怪。

绘制人形怪的步骤

❶

画出人形怪的大致外形，初步确定其身体的比例关系及头部与身体的位置。





❷

进一步细致地画出人形怪的形体，确定头部、身体及四肢的位置，以及人形怪的基本动态。

❸

细化外轮廓，明确人形怪的整体形态，确定五官位置及四肢的初步形态。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

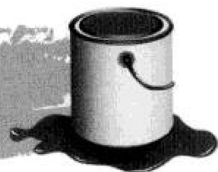




❹

下面对人形怪进行整体调整，在绘制头部时注意五官的刻画及身体不成形的把握。

水栖怪



水栖怪是生活在水中的怪物，它们的形体多是以水中的生物为原型进行变异的。

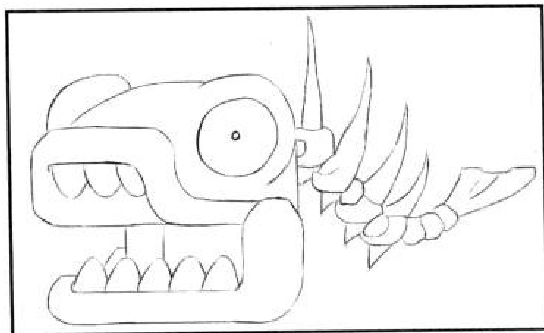


水栖怪的特征

水栖怪：和鱼的大致体态相同，但是具有六只眼睛，张开的嘴巴内有锋利的牙齿。



水栖怪的牙齿一般都比较锋利。



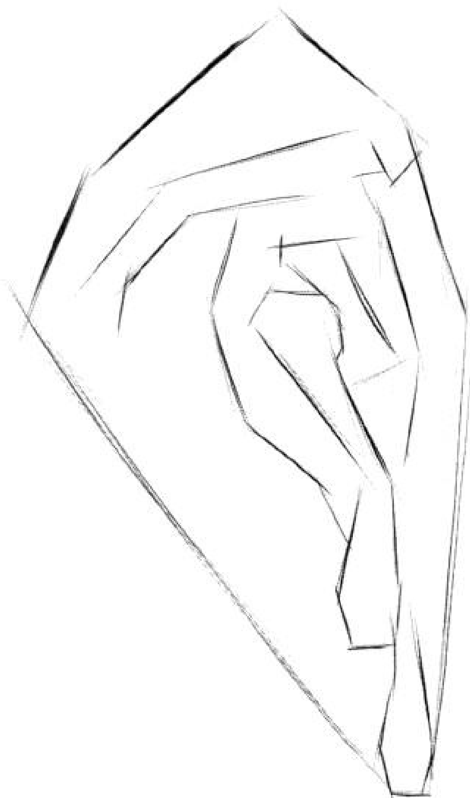
为鱼骨架加上眼睛也可以作为水栖怪。



眼睛的表现能够为水栖怪加入人类的表情，使“怪物”的感觉更加明显。



绘制水栖怪的步骤

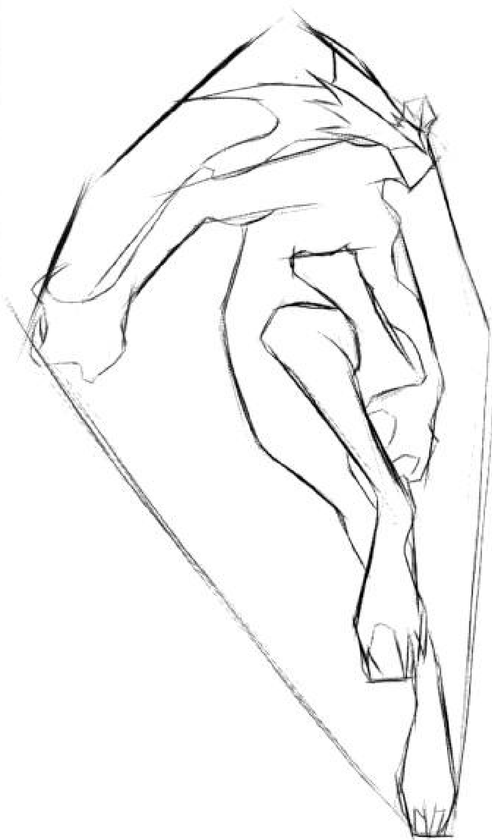


❶

在设定好水栖怪的形象后，初步确定其头部、身体及四肢的位置。

❷

进一步细致地画出水栖怪的形体，明确其基本动态并在头部添加鳍的效果。





❸

下面继续对水栖怪的形体进行深入绘画，添加五官和肢体的细节。

❹

在轮廓线的基础上继续为画面添加效果，为身体上添加肌肉的纹理，另外鳍延伸到了背部。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

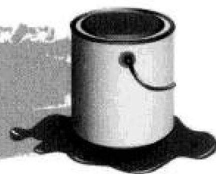


❺

下面在上臂添加鳍的效果，绘画完成后对画面进行整体调整，并添加水花的效果，以突出人物特征。



无形怪

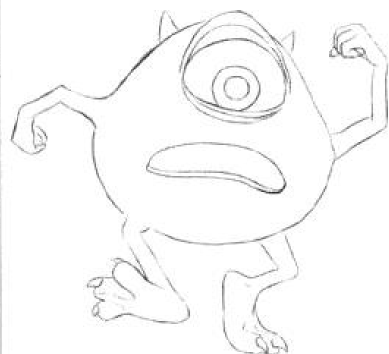


无形怪是比较低等的怪物，没有固定的形态，甚至可以任意地变化，它们的攻击方式是吓唬人，但是不会伤害到人类。

无形怪的特征

无形怪：身体一般比较柔软，可以随着周围环境的变化而变化，通过吓唬人得到人类的叫声来强大自己。







通常可以将无形怪画得可爱一些。



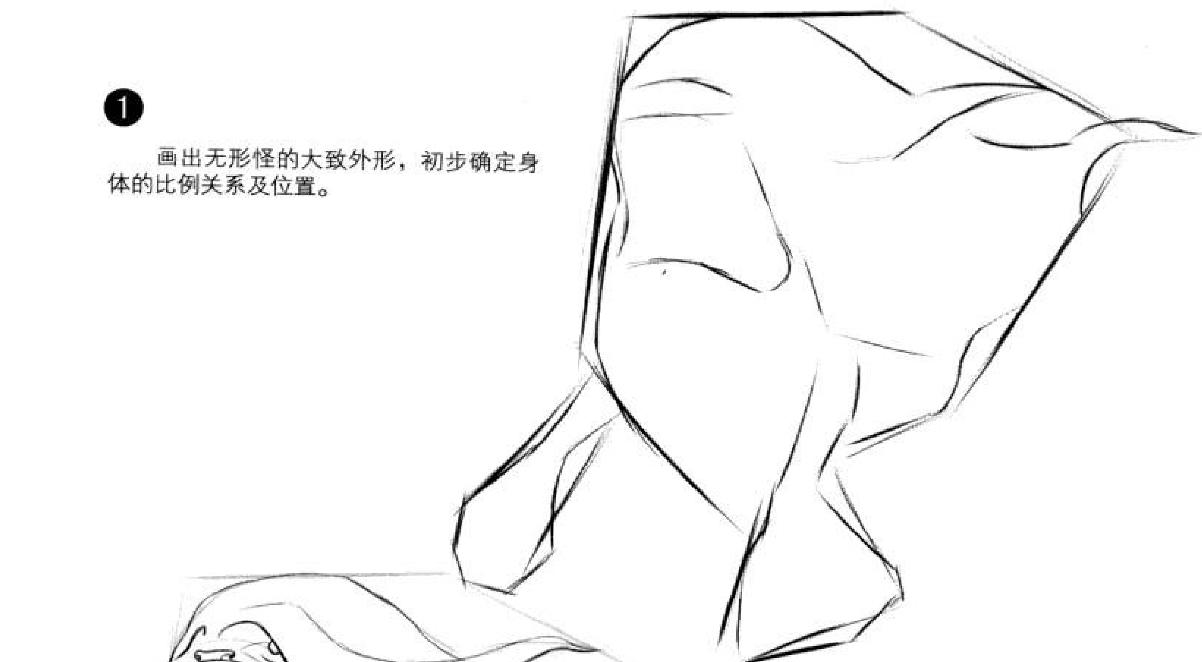




绘制无形怪的步骤

❶

画出无形怪的大致外形，初步确定身体的比例关系及位置。



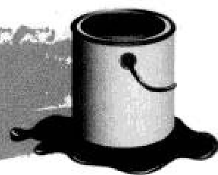
❷

进一步细致地画出无形怪的形体，确定头部、身体及肢体的位置。

❸

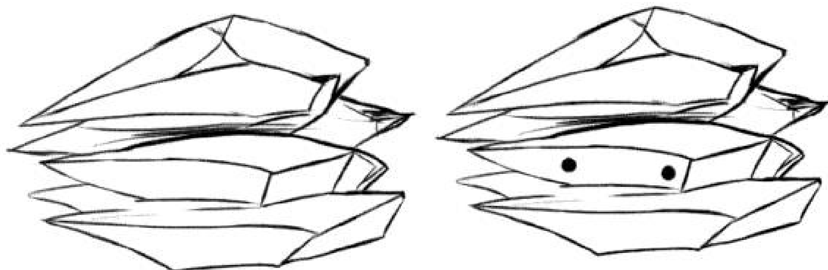
在外形的基础上对无形怪进行深入绘画。绘画重点在五官上，突出表情的刻画。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

岩　怪



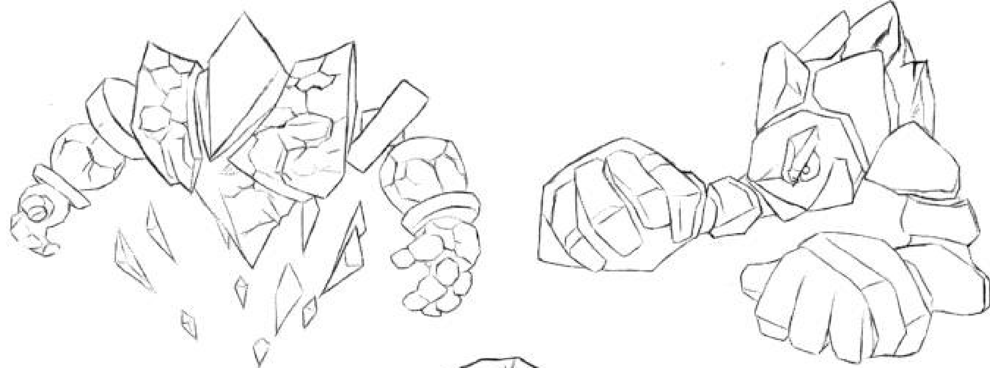
岩怪的特征

岩怪是由不同的岩石块组成的，并且是具有意识的怪物，不动时就像是岩石一样，看不出有什么异常。



为岩石块画上眼睛，就成了岩怪。

不同岩怪的样子。



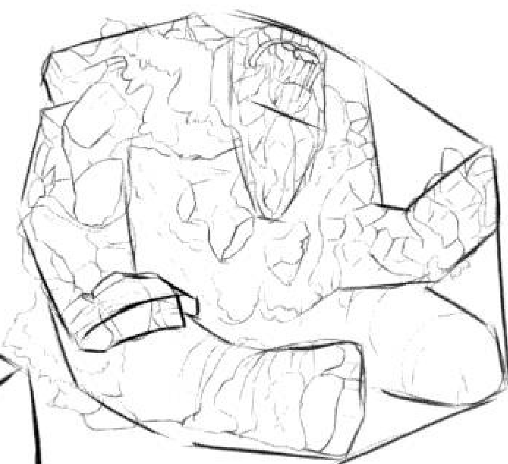
岩怪：岩怪的身体像岩石一样坚硬，就算被击碎了也会再次联合在一起。

像人脸一样的面部。



直接顺着岩石画出岩怪的形态。

绘制岩怪的步骤



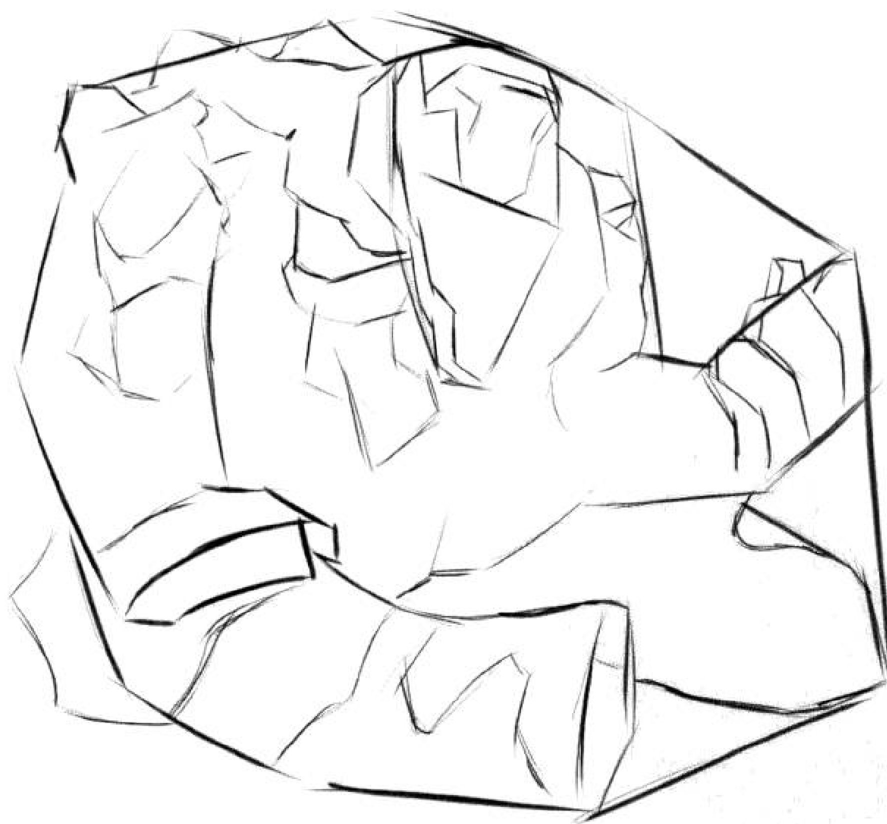


❶

画出岩怪的大致外形，初步确定岩怪的头部及身体的位置。

❷

进一步细致地画出岩怪的形体，添加岩石的效果，突出人物特征。





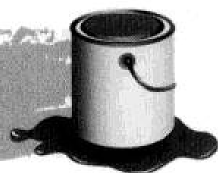
❸

细化外轮廓及内部结构，明确岩怪的整体形态，绘画重点在岩怪的头部及四肢位置。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

接下来对岩怪的整体形态进行深入绘画。在绘画时注意岩怪的五官、身体和四肢都是附着在岩石里的。



植物怪

植物怪也是比较低等的怪物，出现的频率很高，在河边、树林、岩石、山上和草原等地方都会出现。

植物怪的特征

植物怪：通过植物变化而成，会吞食比自己小的生物，防守能力比较弱，植物怪通常都会放射毒气，让对方中毒，逐渐消耗对方的体力。



花茎部位可以任意扭转。



画出可以任意张合的花瓣。

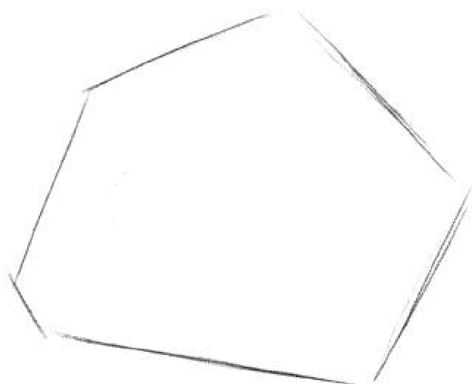
几种常见的植物怪。

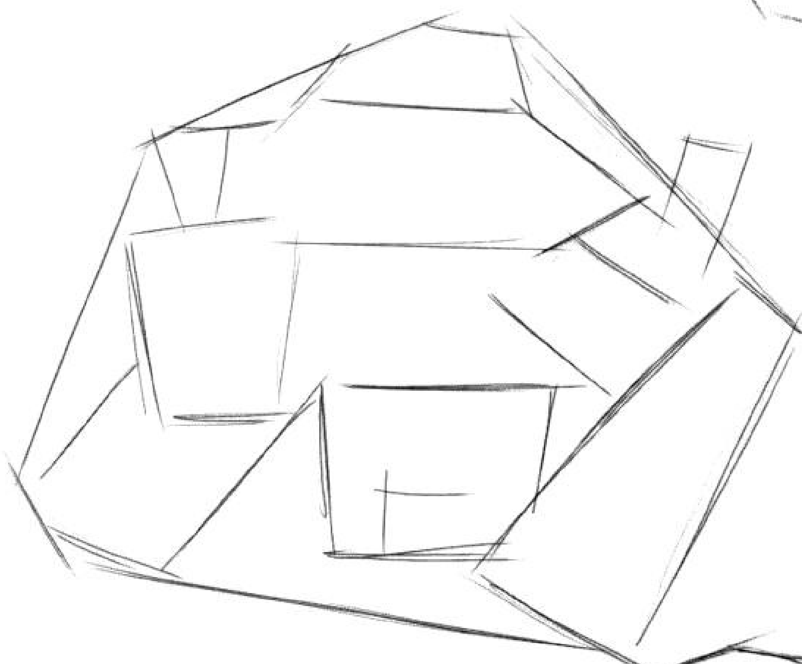


绘制植物怪的步骤

❶

这次我们要绘制一只比较机械化的植物怪，首先用简单的线条勾画出植物怪的大致形态，并确定其大体位置。



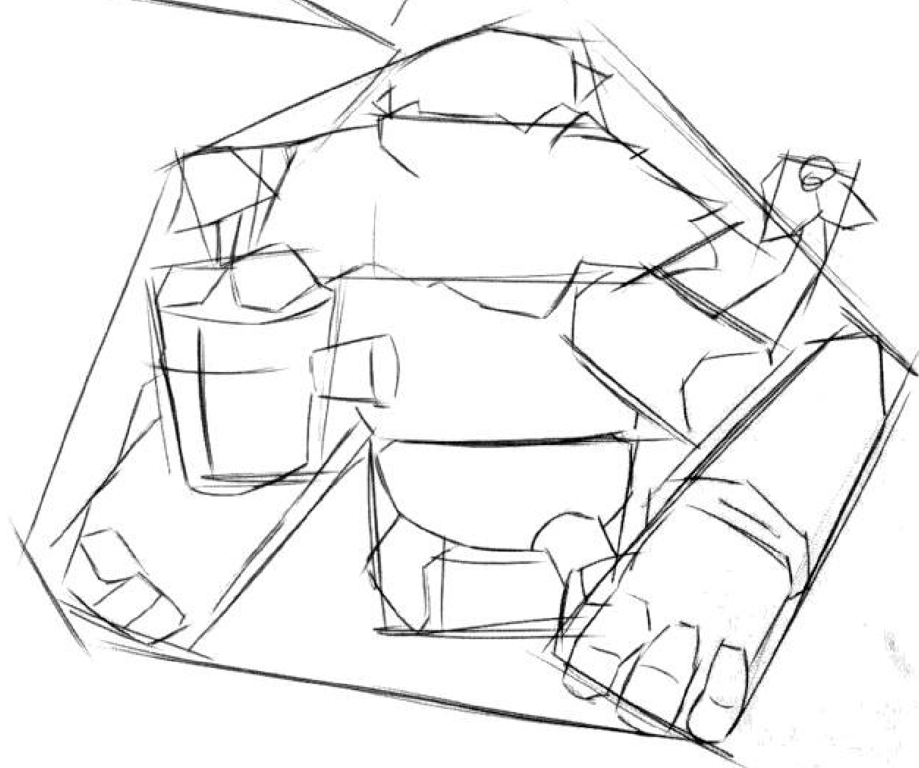


❷

在轮廓线的基础上用简洁的线条进一步概括出植物怪的基本形态。

❸

在基本形态的基础上，继续对植物怪进行深入绘制，明确头部、身体及四肢的外形。



❹

细化外形，明确植物怪的整体形态，另外绘画时注意身体细节的表现，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。





❺

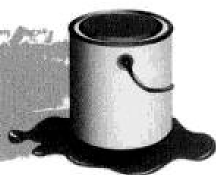
接下来继续为画面添加效果，绘画时注意细节的把握。



第五章　精灵的表现

精灵的起源在北欧神话中是这样的：大神奥丁杀死巨人伊米尔之后，精灵从巨人尸体上诞生，并吸收巨人的精华，成为有灵性的生物，其中尸体向光一面诞生的是精灵或称光明精灵，背光一面诞生的则是黑暗精灵。光明精灵们通体发亮，光明耀眼，长得非常美丽。他们通常性情温顺，开朗热情，能和树木花草、游鱼飞鸟彼此沟通，因此众神把他们作为神的朋友。

本章我们就来学习一下各种精灵的表现手法。



矮 人

矮人的特征

矮人是北欧神话中的种族，由泰坦创造的生物。特点是抗击打，胡子长，能喝酒，有夜视能力，擅长使用战斧和战锤。矮人的性格极端顽固而又沉默寡言，说话很实在。



为了表现精灵的特性，可以将矮人的耳朵画成尖的。





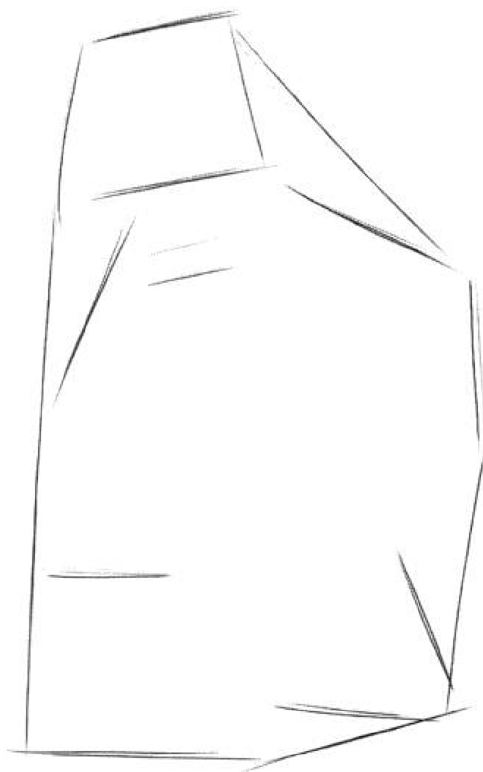
矮人因为其在神话传说中的特殊地位，而被许多游戏采用。游戏中的矮人多长有一对大牙。





童话故事中经常出现可爱善良的矮人形象。

绘制矮人的步骤





❶

画出矮人的大致外形，初步确定身体的比例关系及头部与身体的位置。



❷

进一步细致地画出矮人的形体，确定头部、身体及四肢的位置及矮人的站姿。

❸

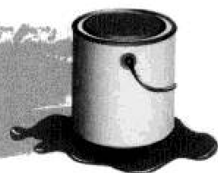
细化外轮廓，明确矮人的整体形态，确定矮人五官的位置。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。





❹

下面对矮人的头部进行更细致地刻画，绘画重点在五官的表现上。另外服饰的添加也很重要。



独眼巨人

独眼巨人的特征

独眼巨人也译为基克洛普斯，是希腊神话中西西里岛的巨人。它的独眼长在额头上，希腊语中的名字意思是圆眼，擅长锻造。传说独眼巨人喜欢吃人和摧毁人类的建筑。

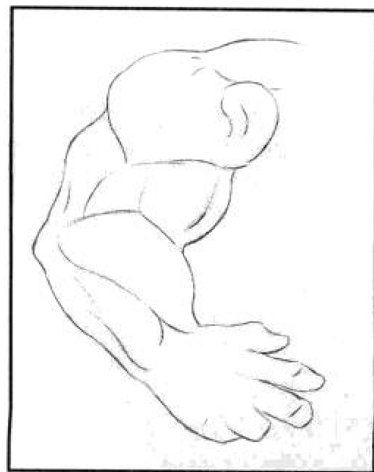




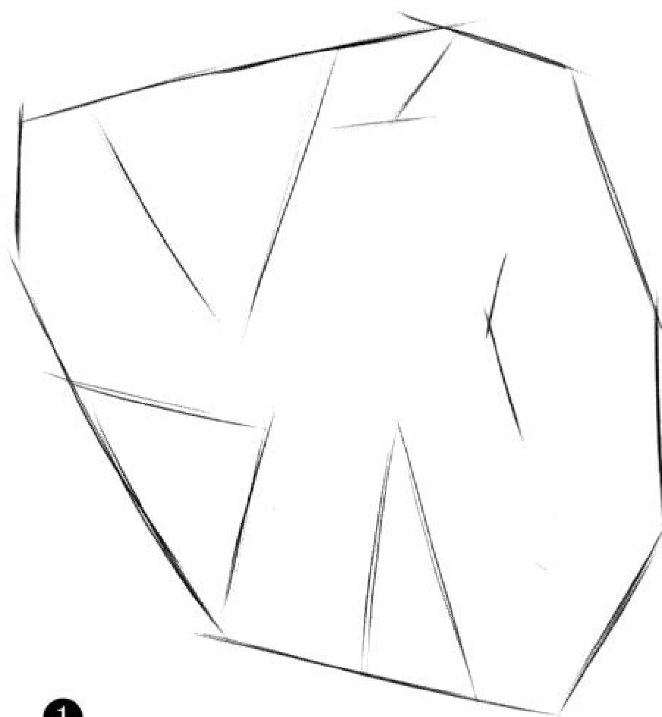
利用建筑物能更好地表现出巨人的高大。



巨人一般被表现为肌肉发达的体型。



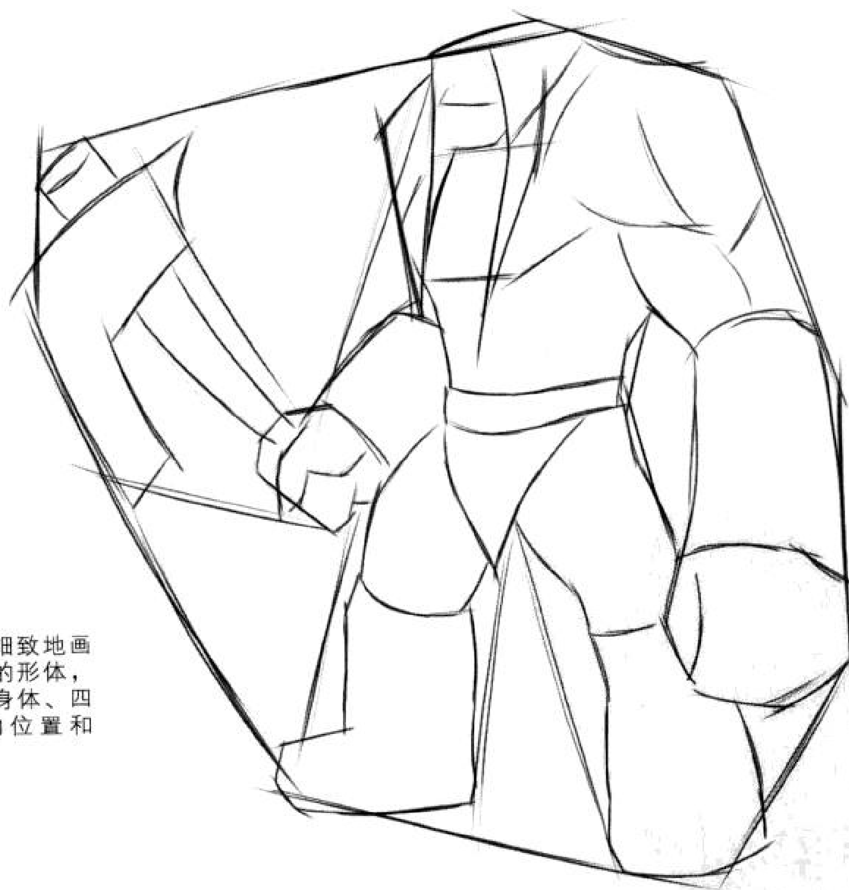
绘制独眼巨人的步骤





❶

画出独眼巨人的大致外形，初步确定身体的外轮廓。



❷

进一步细致地画出独眼巨人的形体，确定头部、身体、四肢及武器的位置和形态。

❸

下面继续细化外轮廓，明确独眼巨人的整体形态，另外绘画时注意身体细节的表现，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

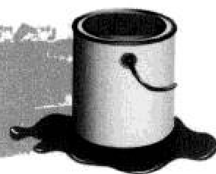


❹

接下来继续为画面添加效果，面部是表现的重点，注意眼神的把握。另外深入细致刻画服饰及武器。



天 使



天使的特征

天使，其英文名称为Angel，它们是侍奉神灵的，神差遣它们来帮助需要拯救的人，传达神的意旨，是神在地上的代言人。天使的外形是人形(即是神的形状)，身上会发出光辉，背后长有翅膀。







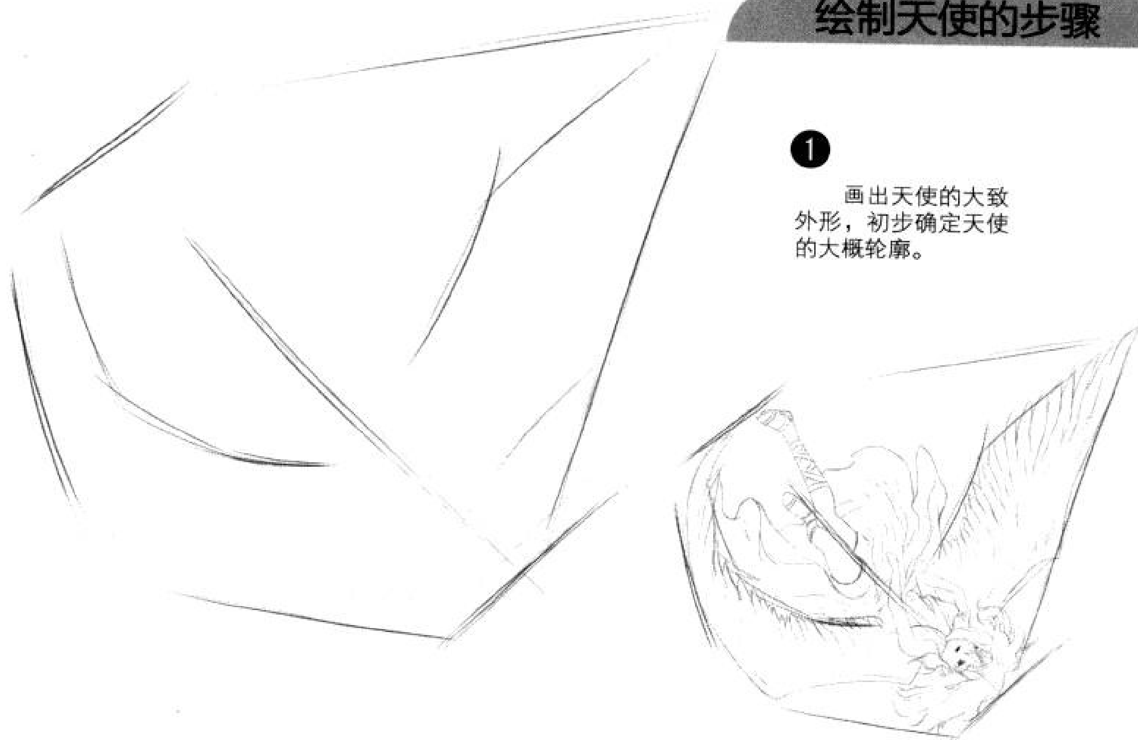
天使的翅膀形状各异，但多是羽毛翅膀，绘画时可以参考鸟类翅膀的绘制方法。





在普通的人形背后加入一对翅膀，就变成了天使。

绘制天使的步骤



❶

画出天使的大致外形，初步确定天使的大概轮廓。

❷

进一步细致地画出天使的形体，确定头部、身体及四肢的位置和基本动态。



❸

细画天使的外形，明确其整体形态，尤其是头发与翅膀外形的刻画，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



❹

下面对天使的头部进行更细致地刻画，注意面部、腿部和翅膀是重点的刻画部位。





四大精灵

风精灵的特征

风精灵的译名是希洛弗，由此派生出风之精灵之意。

可以用同一方向的紧凑线条来表现风。

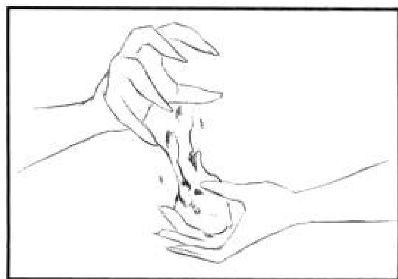




水精灵的特征

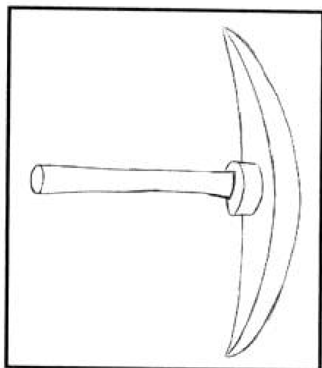


水精灵中译名是维特奈，在拉丁语里为波浪使者之意，传说是心地善良的女性死后变成了水之精灵。



土精灵的特征

土精灵，中译名诺姆，名字来源于“地下的居住者”一词，擅长采集岩石，对宝石情有独钟。

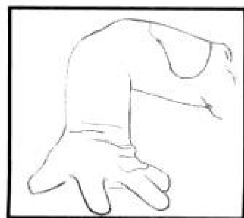


锄头是他们的必备物品。

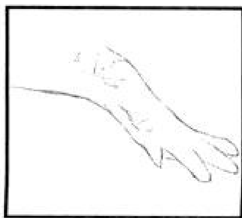


火精灵的特征

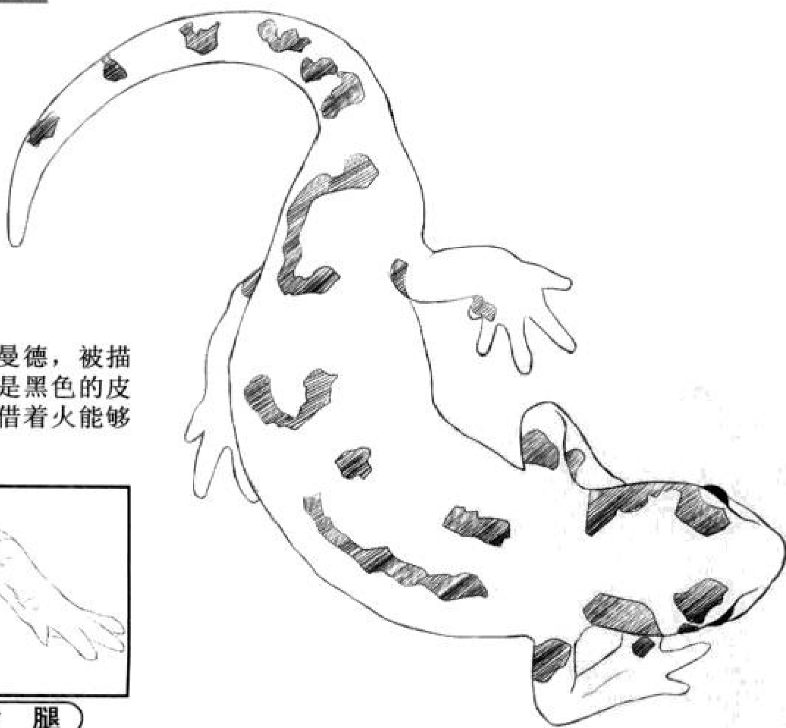
火精灵，中译名火蛇或沙拉曼德，被描述为住在火山口的火蜥蜴，外表是黑色的皮肤上点缀着黄色斑点，据说皮肤借着火能够重新再生。



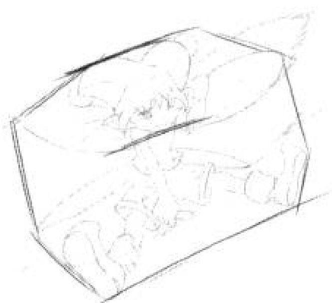
前 腿

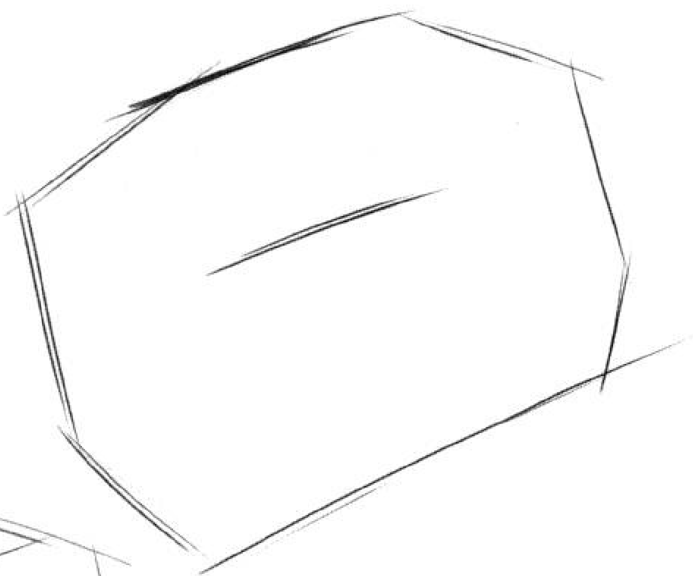


后 腿



绘制精灵的步骤





❶

在设定好精灵的形象后，首先用简练的线条来确定精灵的位置。

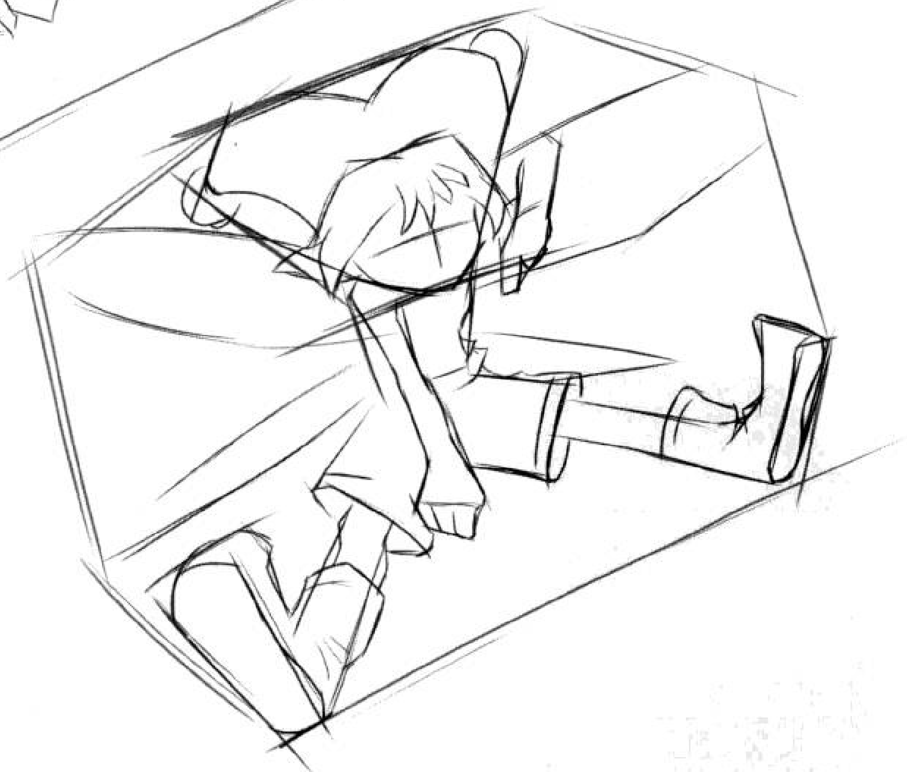


❷

进一步细致地画出精灵的形体，确定头部、身体、四肢及翅膀的位置。

❸

下面继续细化外轮廓，明确天使的整体形态，绘画时注意头部与身体的比例及腿部的透视关系。





❹

接下来对精灵的整体形态进行完善，明确精灵的外部轮廓，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



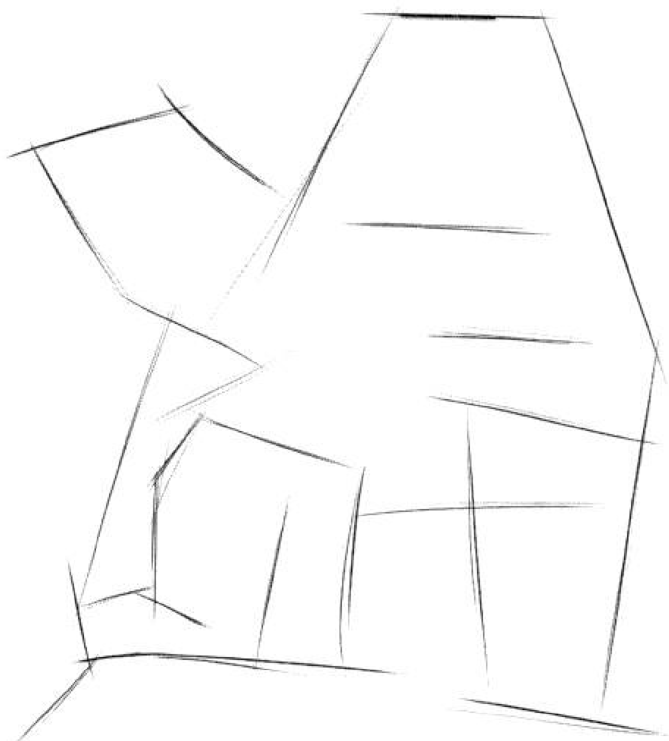
❺

在轮廓线的基础上继续为画面添加效果，在绘制五官时眼神的刻画很重要，另外注意服饰和翅膀的细节表现。



❻

最后对画面进行整体调整，绘画重点在细节的添加及表现上。





我们再来绘制一个精灵。

❶

画出精灵的大致外形，初步确定头部、身体及四肢的位置。

❷

进一步细致地画出精灵的形体，通过面部基准线来确定头部的朝向，另外确定身体及四肢的基本动态。





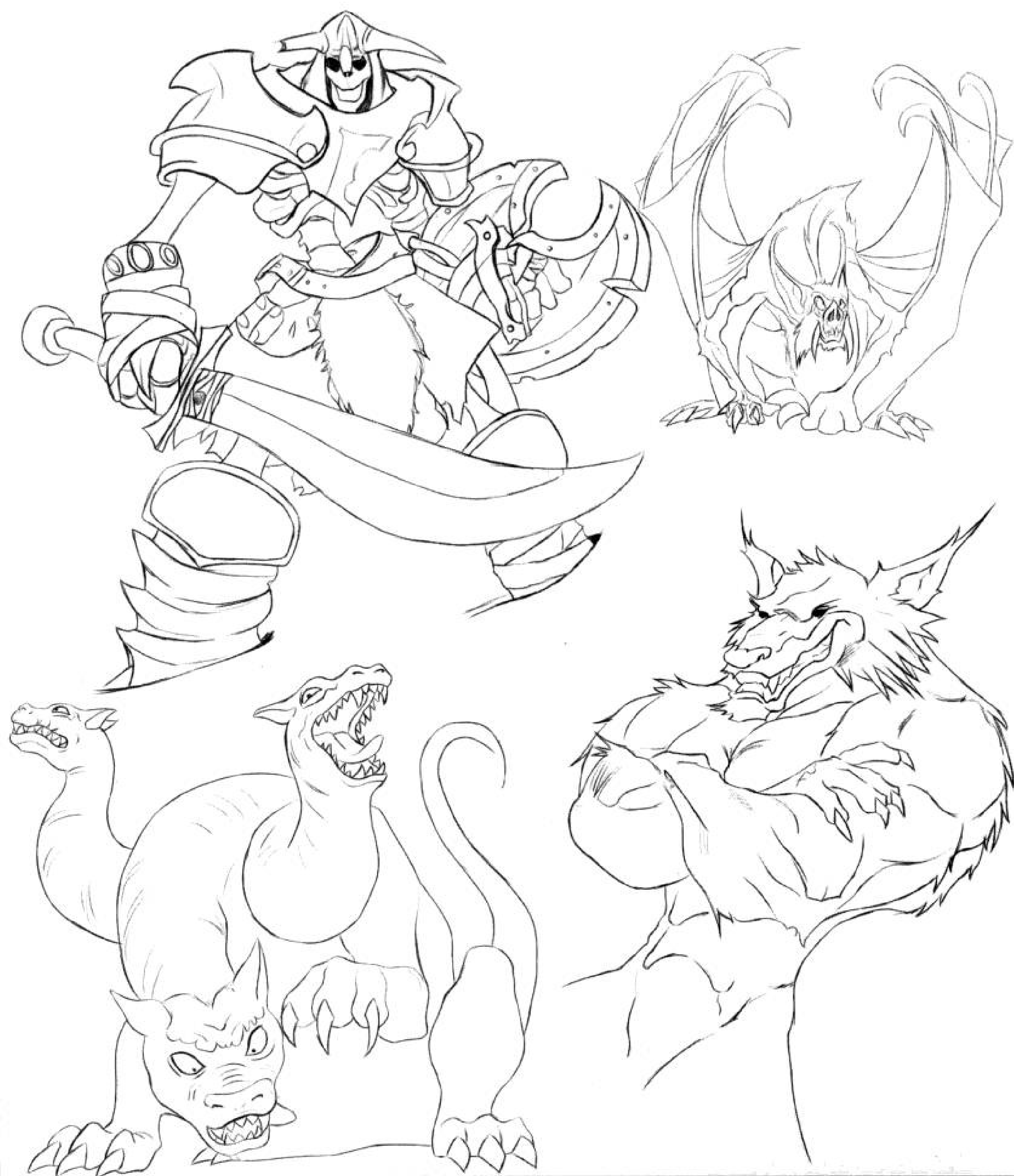
❸

接下来对精灵整体进行深入绘画，绘画头部时注意五官和表情的细致刻画，另外注意胡子和发型的表现。在绘制身体时注意外形的把握。绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

❹

下面对精灵进行整体的细节添加，面部是表现的重点，另外深入刻画服饰、武器和周围环境，以便更好地衬托人物形象。



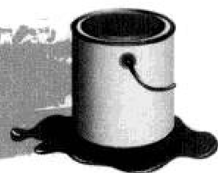


第六章 恶魔、鬼怪的表现

说到恶魔、鬼怪，一般要具有两个特征：一是拥有超自然的强大力量，二是危害人类的。只有具备这两个特征才可以被称作为魔鬼或鬼怪，通常被描述为神和人类的敌人。

本章我们就来学习一下如何用我们的画笔表现恶魔和鬼怪。

长颈鬼和飞头蛮

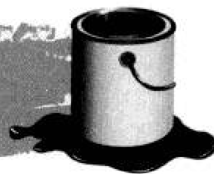


长颈鬼和飞头蛮的特征

传说人被妖怪附身，头在睡觉时会飞离身体，到处吓人为乐，而附身的妖怪名叫梟号，是一种鸟的灵魂，一般会附在喜欢杀虏鸟兽、吃鸟兽的人身上！

平时看起来和普通人没什么两样。

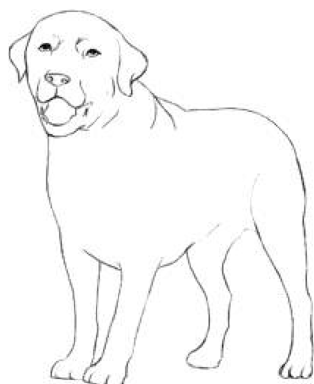
传说一到了夜里，等到众人都睡着了，妖怪的脖子开始伸长，甚至比长颈鹿的脖子还要长，或者头部从脖子的地方彻底和身体分离。



地狱魔犬

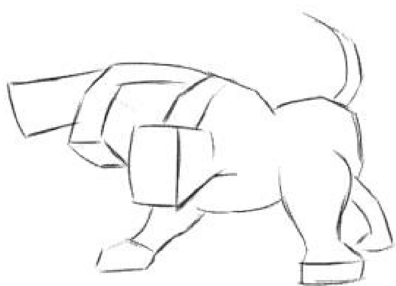
地狱魔犬的特征

地狱犬，塞伯拉斯，它有三个头（实际上是五十个，为了绘画和雕刻方便而改为三个），负责守卫地狱大门和阻止亡灵离开。据说它很喜欢甜食，所以古希腊人死后的随葬品里会有蜂蜜蛋糕，死者用以讨好它以免被咬。



普通猎犬



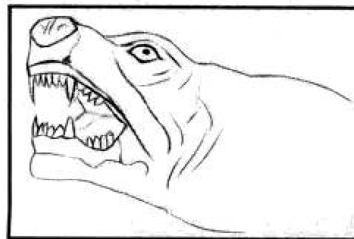






先决定好头的方向会更容易画。

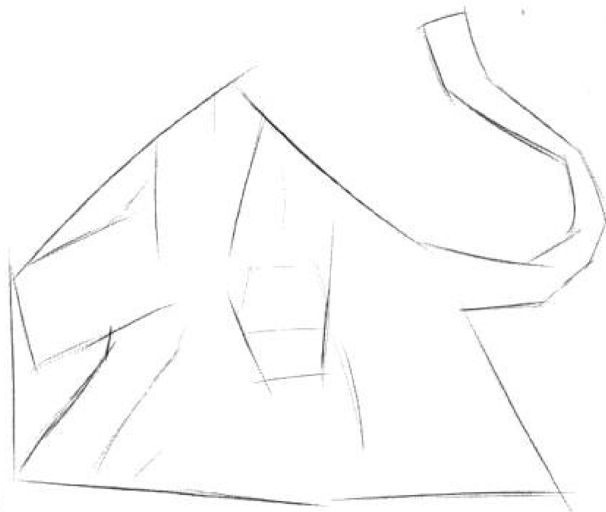
用具有透视感的立方体来确定出三个头的样子。



魔犬的牙齿要画得锋利一些。

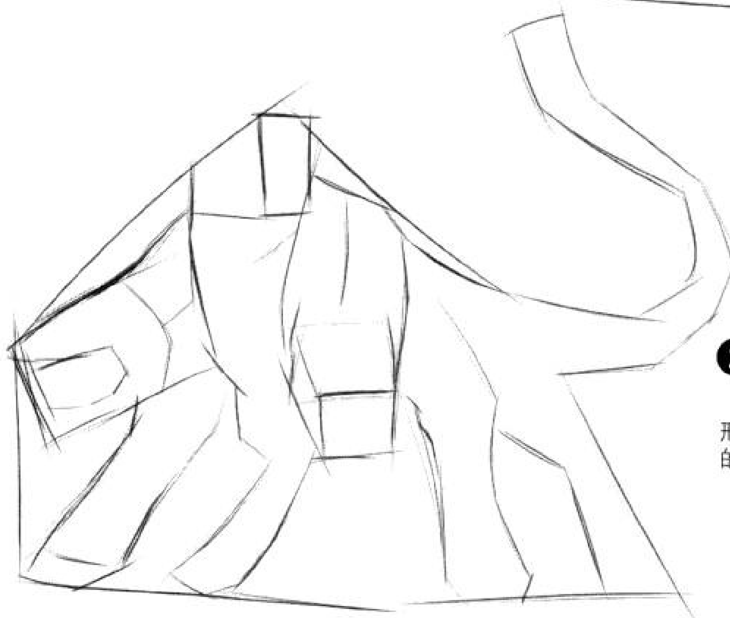
绘制地狱魔犬的步骤





❶

画出地狱魔犬的大致外形，初步确定出地狱魔犬三个头的方向与位置。



要注意头部的透视。

❷

进一步细致地画出地狱魔犬的形体，用立方体来表现出地狱魔犬的三个头。

❸

细化外轮廓，尤其是魔犬的头部轮廓，眼睛的位置都要画出来，擦除前面步骤留下的线条。



4

对魔犬的头部进行更细致地刻画，嘴中的牙齿是表现的重点，这时魔犬就绘制完成了。



表现出肌肉的走向、纹理。

5

继续丰富画面，在魔犬的脚下勾画出一块岩石，起到烘托画面的效果。

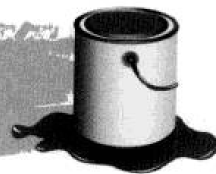


❻

在起稿的基础上，为其添加阴影效果。绘画时注意线条轻重、粗细的把握，这样地狱魔犬就绘画完成了。



黑白无常



黑白无常的特征

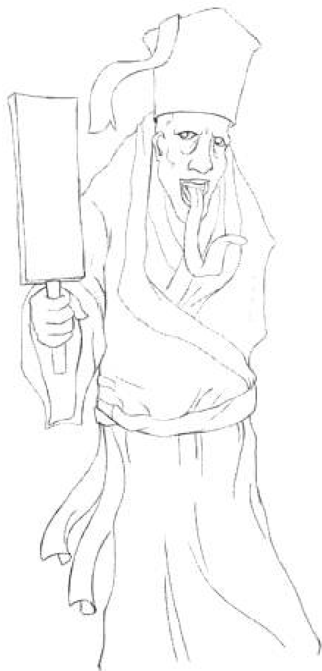
黑白无常鬼，亦称无常。在旧时迷信中，将无常说成是人死时勾摄生魂的使者，是来接阳间死去之人的阴差。人们将无常又划分为黑无常和白无常。



黑无常衣服是黑色。



白无常衣服是白色。



黑白无常的面部特征一般都比较狰狞，吐着长长的舌头。

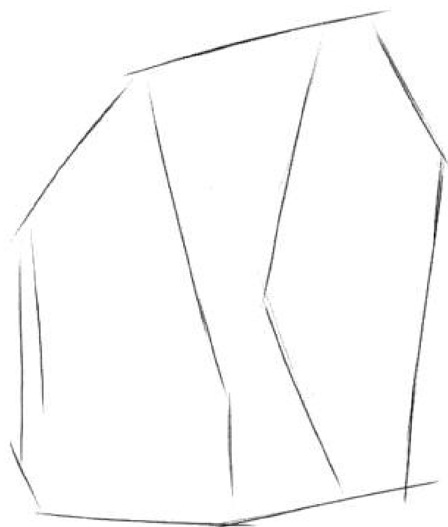
手中拿着镣铐。

黑无常和白无常虽然都是无常鬼，但是传说前者给人带来的只有灾难，而后者一方面给人带来恐惧和不安，另一方面也可以给人带来发财的好运气。

绘制黑白无常的步骤

❶

黑白无常通常是同时出现在画面上的。首先画出黑白无常的大致外形，初步确定出黑白无常的大概位置即可。





❷

进一步细致地画出黑白无常的形体，确定头部、身体和四肢的具体位置。

❸

进一步对黑白无常的外形进行刻画，完成最终的线稿绘制。绘画完成后，擦除前面步骤留下的线条。





❹

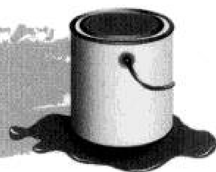
在初稿绘制完成后，为黑白无常添加一些调子，突出人物特征，对体型和衣褶进行重点刻画。



❺

继续丰富画面，在黑白无常的头部添加一些特殊的绘画效果。

画皮骨女

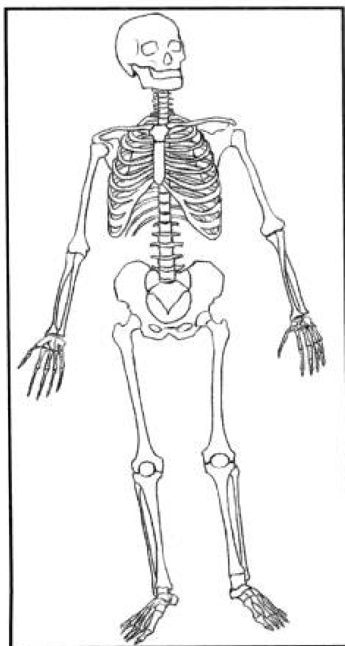


画皮骨女的特征

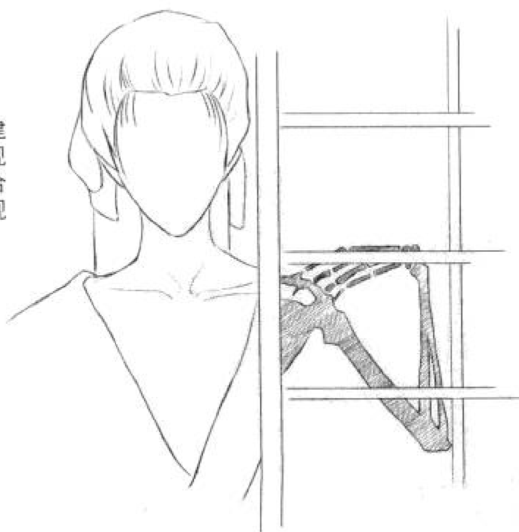
骨女是传说中的日本女鬼。生时是被人侮辱、欺负、蹂躏的女子，愤恨而死后，化为厉鬼向人索命，因为只剩下一堆骨头，所以会用人皮伪装自己，在中国叫画皮鬼，她所报复的对象多为男性，而且多是些品性不良者。





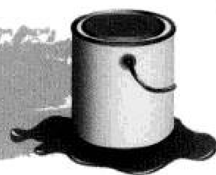


表现骨女时，不建议只表现骨骼或只表现人物，应该将二者结合起来，才能够充分表现骨女的特征。



人体的骨骼。

僵　尸



僵尸的特征

僵尸也叫移尸、走影、走尸、尸兽。传说僵尸是能活动的死尸，以活人血肉为食，它是受日月精华影响而变成的妖怪，而在欧美国家的传说中，僵尸是受病毒感染而形成的。



僵尸的四肢僵直，目光呆滞，甚至身体残缺不全。





嘴张开得很大，露出上牙床。

张开嘴的样子。



可以把僵尸的眼睛表现为白色圆睁状。

绘制僵尸的步骤



❶

画出僵尸的大致外形，初步确定僵尸的头部、肩部、身体的朝向与位置。



❷

下面继续深入绘制僵尸的外形，确定出僵尸的头部、身体和四肢的具体形状。



❸

接下来对僵尸的外形和服饰进行细致地刻画，尤其是服饰细节要交代清楚。绘画完成后擦除外轮廓留下的线条。



❹

在外形确定的基础上对僵尸进行更细致地刻画，绘画时注意服饰细节部分的添加及线条的轻重把握。



5

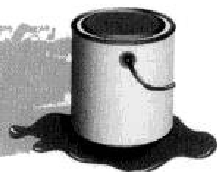
下面添加五官，以及对僵尸的服饰进行整体调整。



6

最后为僵尸添加武器，武器能够完善人物特征。绘画完成后对画面进行整体调整。

骷髅魔鬼

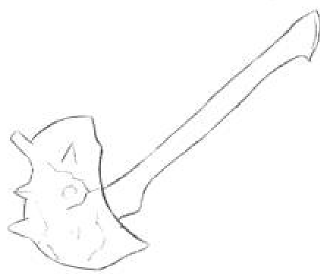


骷髅魔鬼的特征

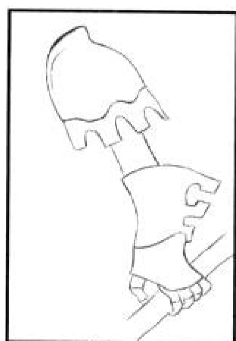
骷髅魔鬼一般被认为是有简单思维的魔鬼，常是受人支配的战士角色。



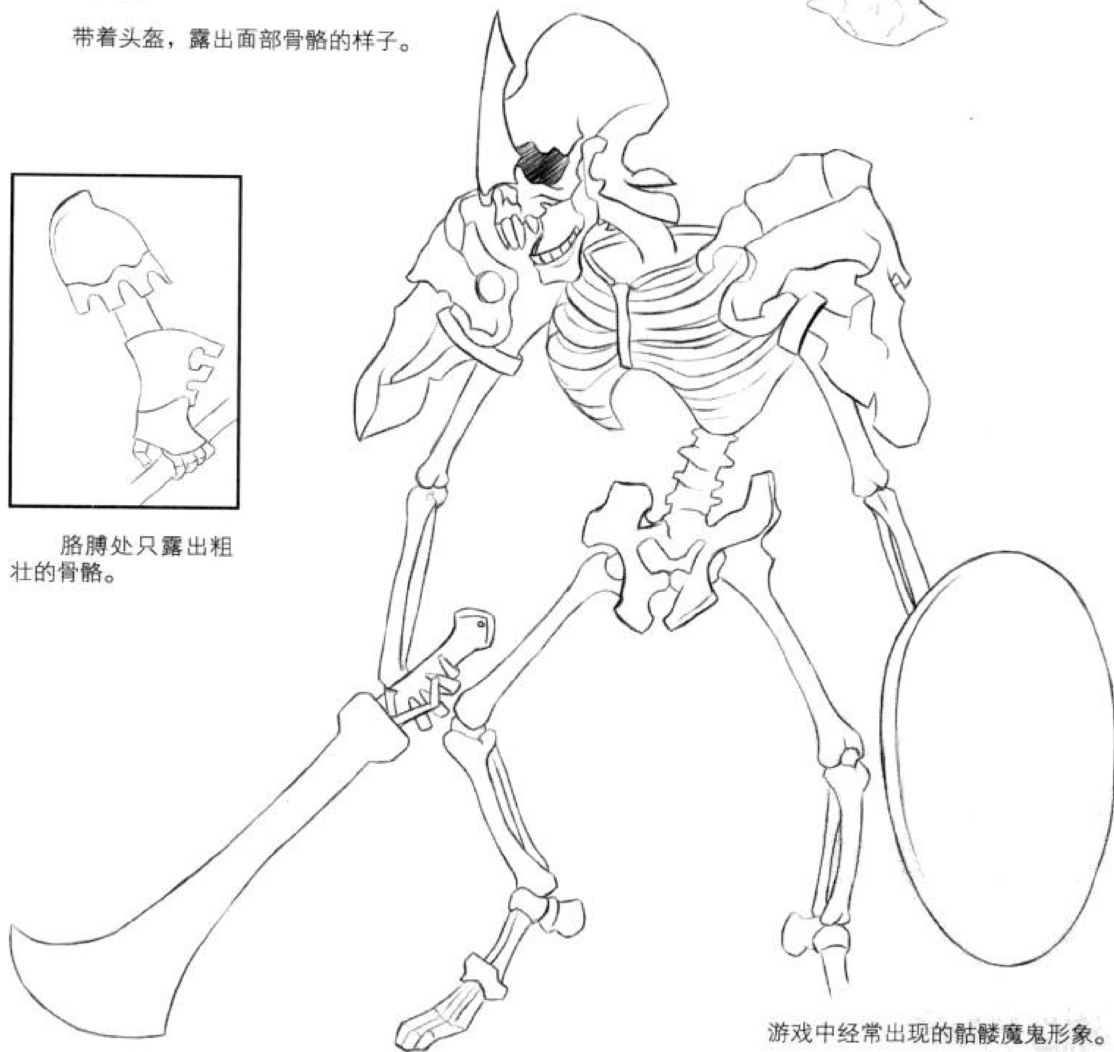
带着头盔，露出面部骨骼的样子。



骷髅魔鬼经常使用用骨骼制成的武器。

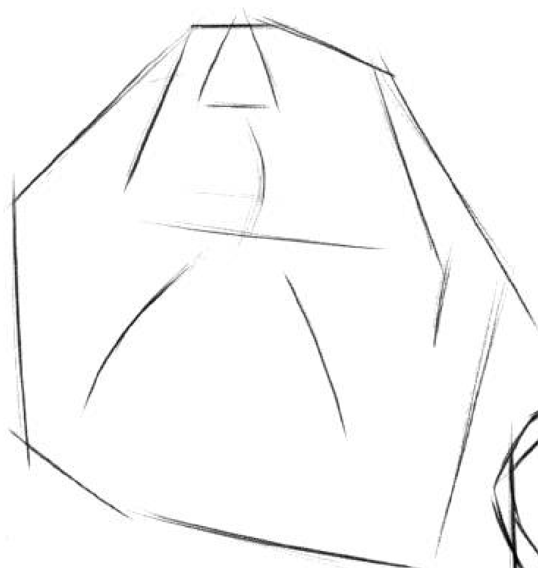


胳膊处只露出粗壮的骨骼。



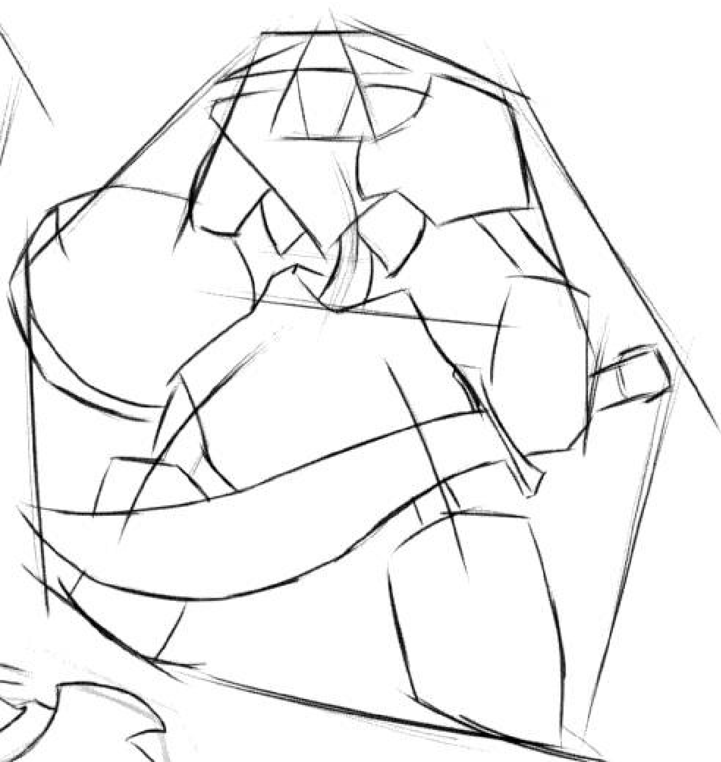
游戏中经常出现的骷髅魔鬼形象。

绘制骷髅魔鬼的步骤



❶

画出骷髅魔鬼的大致外形，初步确定身体的比例关系及头部与身体的位置。



❷

进一步细致地画出骷髅魔鬼的形体，确定头部、身体和四肢的位置，以及骷髅魔鬼的基本动态。



❸

细化外轮廓，明确骷髅魔鬼的整体形态，尤其是服饰与武器的细节刻画，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

❹

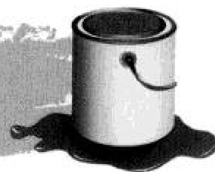
下面对骷髅魔鬼的头部进行更细致地刻画，面部是表现的重点，另外深入细致刻画服饰及武器。



❺

接下来继续为画面添加效果，绘画重点在服饰及武器上，注意细节的表现。





狼 人

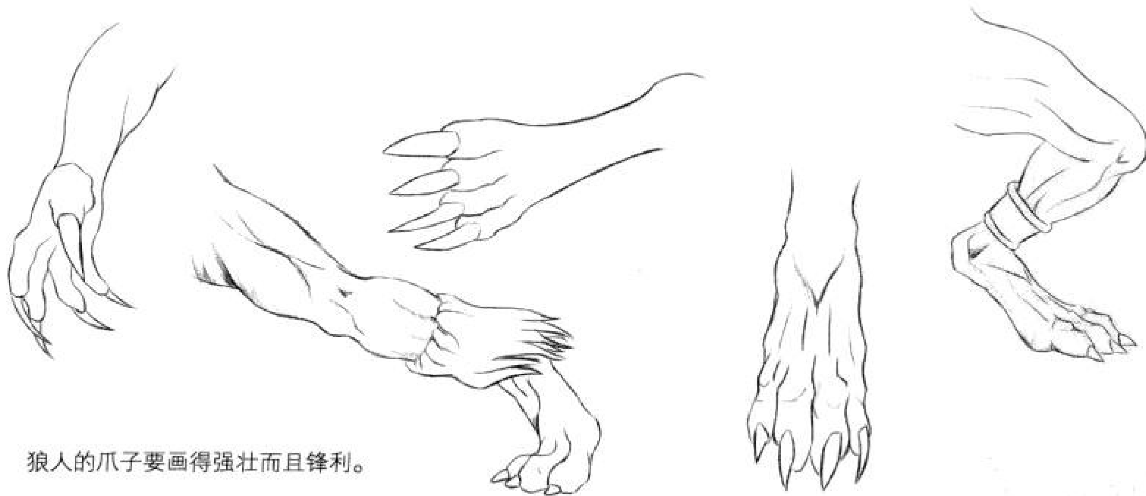
狼人的特征

狼人生活在阴暗潮湿的污浊之地，吃肉，平常为正常人类，月圆之夜会变成狼人。狼人的身体异常快速和灵活，并且力量强大。



能够向人一样站立。





狼人的爪子要画得强壮而且锋利。

不同的面部表现。



狼人的牙齿是绘画的重点，要将其表现得锋利恐怖。



身体姿势基本与人类一样。





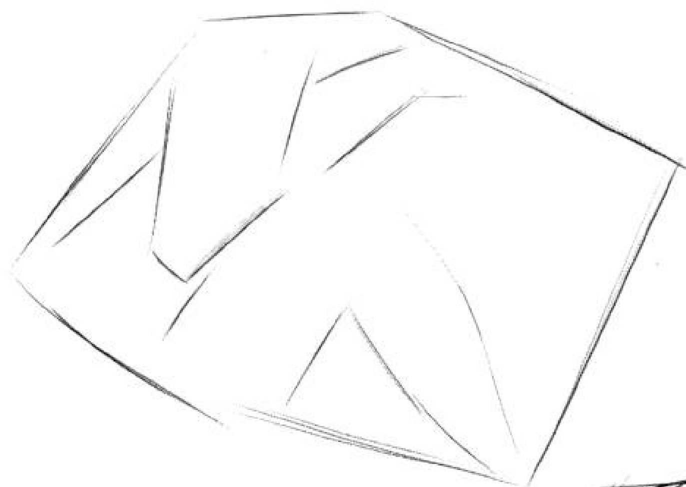
狼人也不都是我们认为的凶狠吃人的模样。





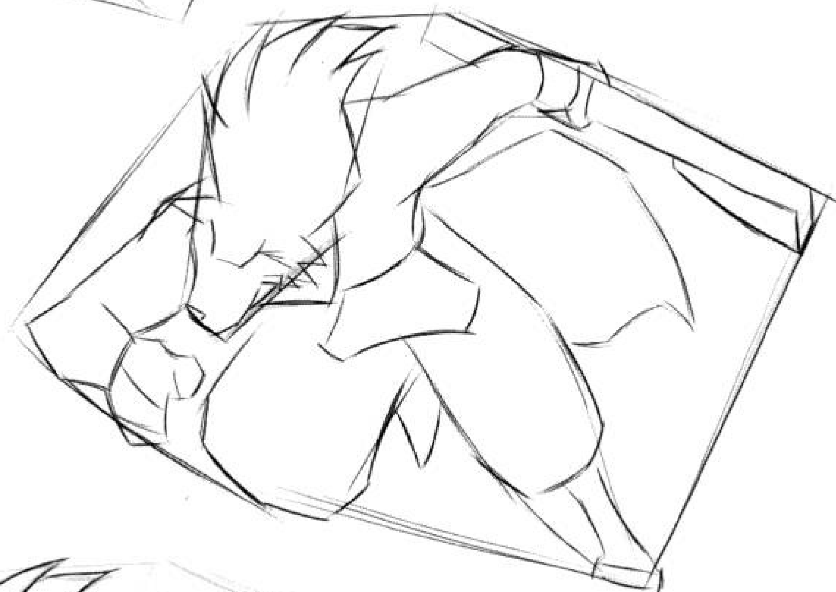


绘制狼人的步骤



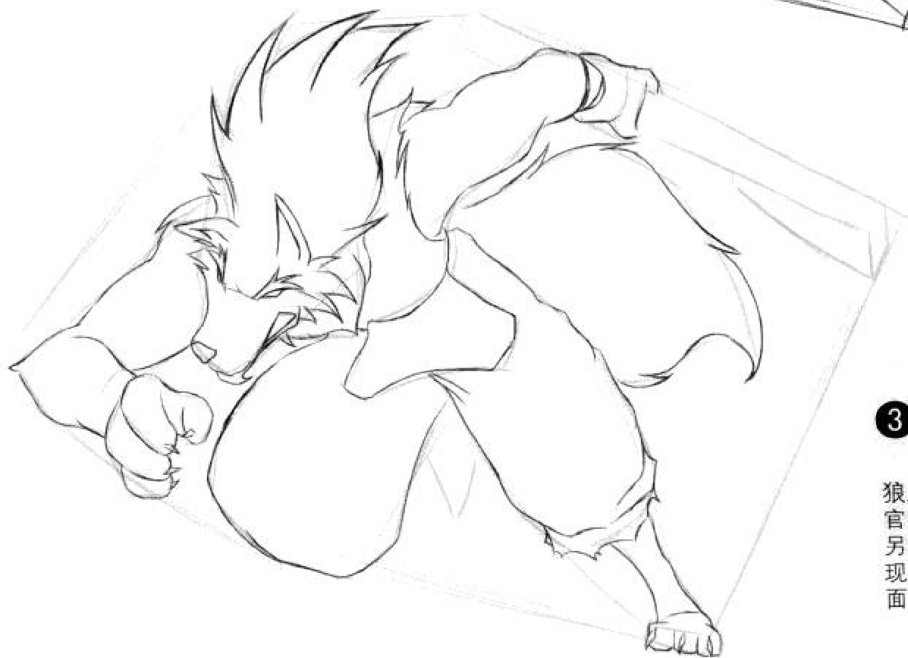
❶

画出狼人的大致外形，初步确定出头部及四肢的大概位置。



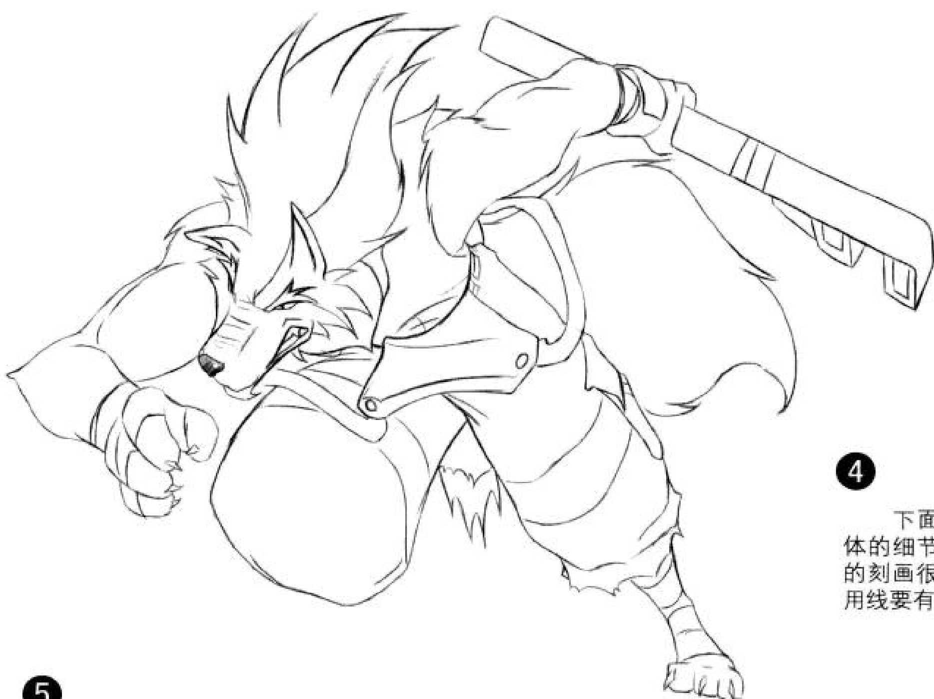
❷

进一步细致绘制狼人的外形，确定头部朝向及狼人的基本动态。



❸

细化外轮廓，尤其是狼人的头部轮廓，确定五官的位置及表情的刻画，另外注意四肢的细节表现。绘画完成后，擦除前面步骤留下的线条。



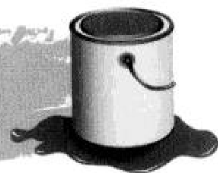
❹

下面对狼人进行整体的细节刻画，对头部的刻画很重要，绘画时用线要有轻重之分。

❺

接下来继续丰富画面，为图片添加背景效果，完成画稿的绘制。

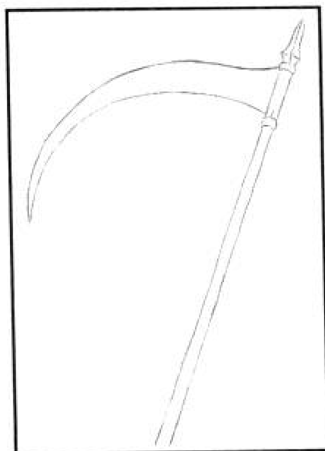




镰刀魔

镰刀魔的特征

镰刀魔，经常被称作死神，斩下敌人首级，以他人灵魂为食。虽然残忍，却充满力量与智慧。



镰刀（或者是长柄镰刀）是死神的象征。



身披黑色的斗篷，手持镰刀，一般看不到面部。

将斗篷内表现为黑色，更能突出恐怖的感觉。



也有成为幽灵模样的死神。







一般将斗篷内的形象画成骷髅。

绘制镰刀魔的步骤





❶

在确定了镰刀魔的基本形态后，首先画出其大致外形，初步确定出镰刀魔的头部、身体、四肢及武器的位置。



❷

进一步细致画出镰刀魔的形体，明确头部、身体、四肢及武器外形，同时画出翅膀的位置及外形。



❸

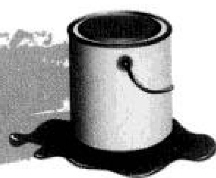
对镰刀魔进行整体调整，明确人物的基本动态。绘画完成后，擦除前面步骤留下的线条。



❹

接下来对画面继续深入绘画，绘画重点在五官上，突出人物性格。在绘制身体时添加一些肌肉的表现，另外翅膀和武器的细节表现也很重要。

判 官



判官的特征

判官取材于中国传统文化中的冥府判官。长得凶神恶煞、阴险狡诈，但绝大多数都心地善良、正直。决大多数是判处人的生死轮回，审判来到冥府的幽魂，对坏人进行惩罚，对好人进行奖励。



判官住的冥府。



怒目圆睁，双唇紧闭，一副公事公办的样子。

手中拿着“生死簿”。

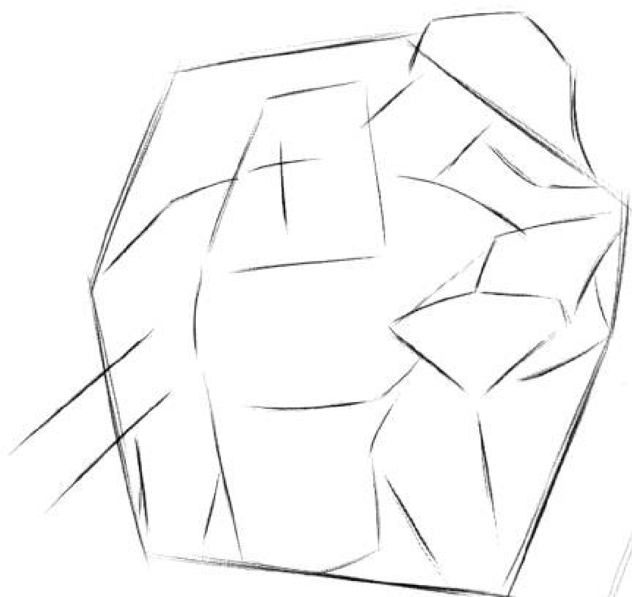
判官的服饰画成古代的官服。

“生死簿”是判官的最大特征。



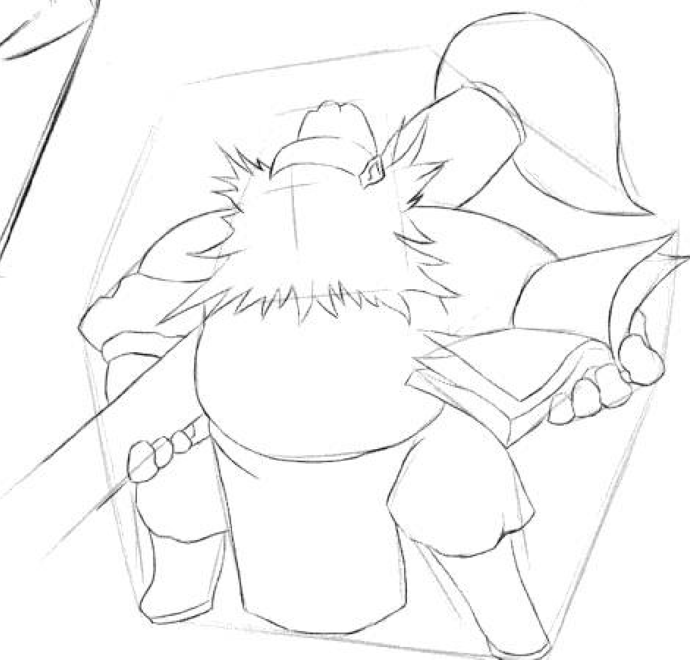
也有小鬼在一旁蹲举着“生死簿”。

绘制判官的步骤



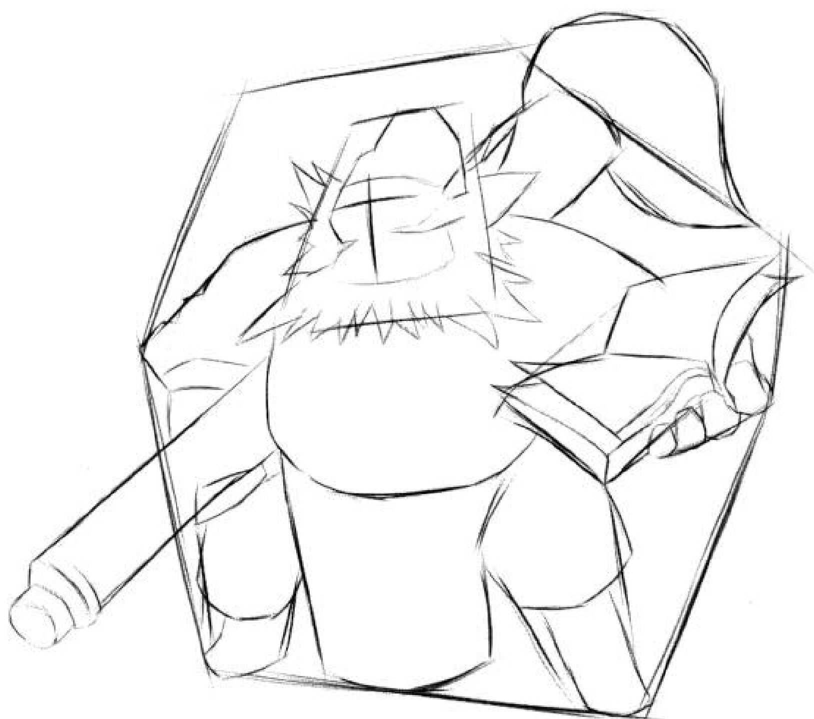
❶

画出判官的大致外形，初步确定出判官的整体轮廓，以及头部朝向。



❷

在大致形态的基础上，进一步细致地画出判官的形体，明确其头部、身体及四肢的准确位置。



❸

接下来继续细画判官的形象，通过结构线来明确五官的位置，另外用较深的线条来突出绘画重点。



❹

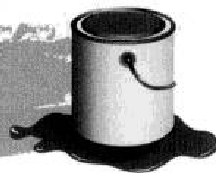
下面细致地画出判官的眼睛、鼻子和嘴巴，绘画时注意表情的刻画。另外在绘制服饰时注意细节添加。

❺

继续丰富画面，可以用特殊的表现手法绘制判官的胡子，来突出人物特征。另外注意服饰和道具细节部分的表现。



水 鬼



水鬼的特征

水鬼，中国民间传说中一种潜伏在水中的鬼怪，据说是溺死水中的人的冤魂所化作的鬼怪，必须以溺毙一人来代替，入水力大无比，上岸则软弱无力，常变化各种物体于水中吸引人靠近，乘机将人拖入水中溺死。

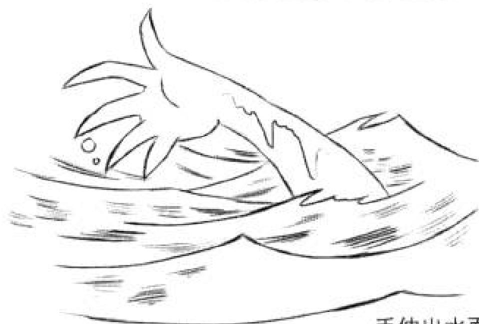
由于生前几乎都是意外溺水而死的，水鬼通常都具有相当多的怨气。所有的水鬼都会在适当的时机寻找另外一个替死鬼，好让自己可以投胎转世。水鬼会喷出自己腹中渗了尸毒的水作为攻击武器，而另一种常见的攻击模式，就是将腹中充满尸毒的水炸开伤害敌人。



在水中慢慢游动的状态。



将身体与水的形态融合在一起来表现水鬼。



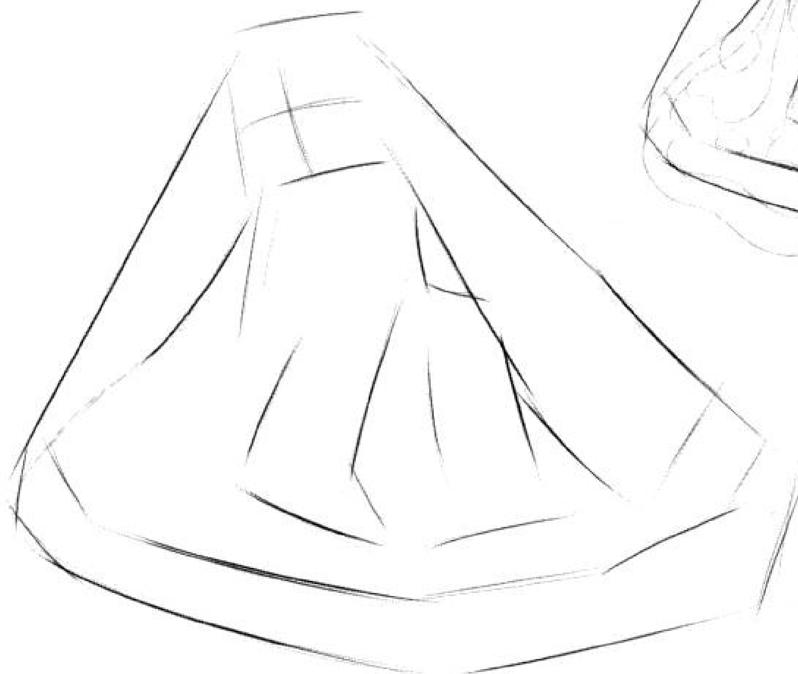
手伸出水面。



突然跃出水面。

绘制水鬼的步骤





❶

用简单的线条大致地画出水鬼的外形，初步确定水鬼的头部朝向及基本动态。

❷

进一步细致画出水鬼的形体，明确水鬼的头部、身体及四肢的位置。





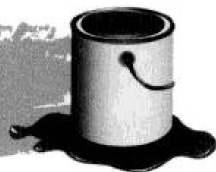
❸

接下来继续细化外轮廓，绘画时注意水鬼头部、身体及周围环境水纹的表现，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。

❹

最后对画面进行整体调整，绘画重点在五官上，可以将眼睛画得重一些，与身体形成鲜明的对比。





吸血鬼

吸血鬼的特征

吸血鬼的英文为“vampire”，意思是嗜血、吸取血液的怪物的意思，是西方世界里著名的魔怪，之所以说是魔怪，是因为他处于一种尴尬的境地：既不是神，也不是魔鬼，更不是人。据说只有用银质的十字架插入吸血鬼的心脏，才可以将他们消灭掉。



吸血蝙蝠被认为是吸血鬼的变异体。吸血鬼的形象也和吸血蝙蝠的形象很相似。

和蝙蝠一样的翅膀。



长耳朵。

吸血时牙齿会伸长。



通常可以将吸血鬼的手画成拥有尖利指甲的爪子。

绘制吸血鬼的步骤



❶

画出吸血鬼的大致外形，初步确定出吸血鬼的基本动态，使用面部基准线确定面部朝向。

❷

进一步细致地画出吸血鬼的形体，确定头部、身体及四肢的准确位置。

❸

继续细化吸血鬼的外轮廓，明确头部、身体及四肢的绘制。绘画重点是服饰的表现，绘画完成后擦除前面步骤留下的线条。



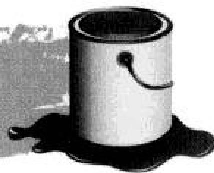
4

下面继续添加服饰，绘画时注意领口、袖口及绑腿处的表现。



5

对画面进行整体调整，在绘画时注意服饰细节的添加及表现。另外要突出五官的绘制。



凿齿



凿齿的特征

凿齿是中国古代神话中的怪物，传说是居住在中国南部沼泽地带的怪兽或巨人。凿齿长有像凿子一样的长牙，这对长牙穿透他的下巴伸出嘴外，他手中持有盾和矛。

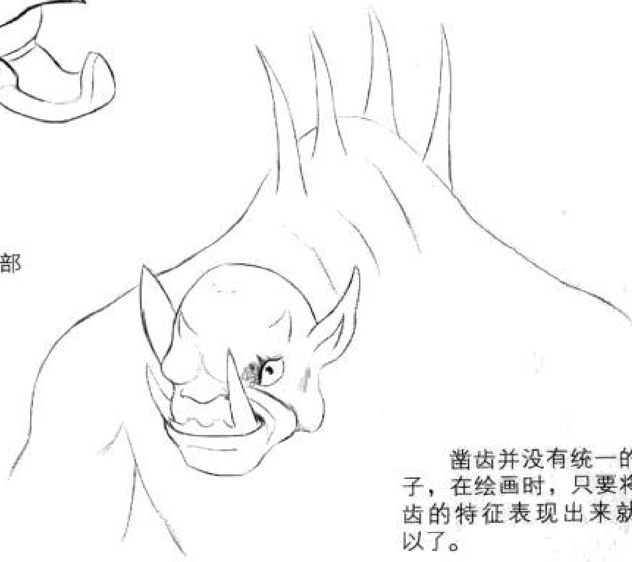
据说凿齿掠食人类，黄帝命令后羿前往讨伐，在经过激烈的搏斗后，后羿在昆仑山追上了凿齿并且将他射杀。



一对长牙是凿齿的最大特征。



又有在兽类头部加上长牙的形象。



凿齿并没有统一的样子，在绘画时，只要将牙齿的特征表现出来就可以了。

绘制凿齿的步骤





❶

在确定了凿齿的基本形态后，首先画出凿齿的大致外形，初步确定出凿齿的基本动态及头部、身体和四肢的位置。

要注意头部的形状。



❷

进一步细致地画出凿齿的形体，明确头部、身体和四肢的具体位置和外轮廓。



❸

细化外轮廓，尤其是凿齿的头部轮廓，獠牙的位置也要画出来，擦除前面步骤留下的线条。

❹

对凿齿的头部进行更细致地刻画，五官中的眼睛是表现的重点。



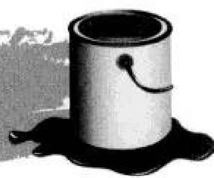


第七章　幻兽的表现

世间万物皆有灵性。传说在浩瀚三界之中，出没着一些极富灵性的神兽（也叫幻兽），它们有着不为人知的神奇力量，一直是三界诸神喜爱的宠物，寻常人一生也难得一见。幻兽的出现能给世人带来幸福，化解戾气，因此被视为吉祥的象征。当然也有具有邪恶力量的幻兽来为祸人间。

本章我们就来学习如何用画笔表现这些神兽的技法。

独角兽和飞马



独角兽的特征

独角兽，古代神话传说中一种头顶正中长有一只单角的动物。通常被形容为是修长的白马，额前有一螺旋角(这也是独角兽的特征)。



独角兽象征永恒不变、纯洁和坚定，一般我们将独角兽绘制为白色。



在普通马的头顶部位绘制一角，就是我们所说的独角兽。



它们的角从额头正中伸出，并且具有魔力。



独角兽的姿态要画得优美一些。

飞马的特征

伊索比亚的神话故事之一。当英仙座配修士斩杀女妖梅杜莎的首级时，血从梅杜莎颈部流入到海中，和海马混合，于是一只长有翅膀的白色飞马佩加速斯便一跃而出。



普通的马。



为其添加一对大大的翅膀就变为飞马了。

也有以独角兽样貌出现的飞马，只要在飞马的头部添加一只螺旋角就可以了。

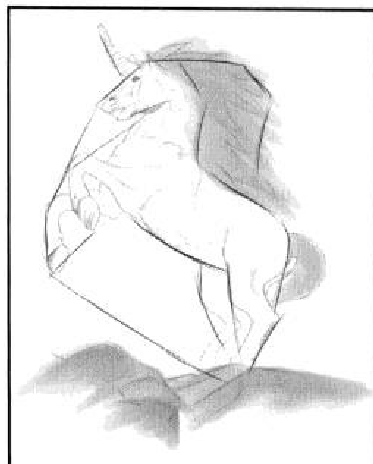


飞马是被人格化、神化了的马，因而飞马的表情神态要塑造得生动一些，有的闭目遐思，有的窃窃私语，有的哈哈大笑，有的愤怒之极……



对翅膀的绘制要尽可能地细致。

绘制独角兽的步骤



❶

用简单的线条勾画出独角兽的大致动态，区分出独角兽的头及四肢的大体位置。

❷

根据轮廓线进一步确定出独角兽的身体结构，腿部的关系要表现正确，并且画出脚下的石头。

❸

根据轮廓线准确地将独角兽的形体勾勒出来，并擦除轮廓线。

❹

添加细节，包括角的纹理、五官、身体的肌肉、蹄子的阴影，在这一步都要表现出来。

一些重要的部位，需要用比较重的线条表现，区分出整体的层次感。



不要忘记处理脚下的石块哦。

❺

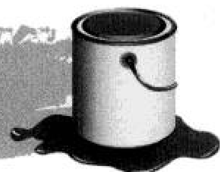
最后我们为独角兽的毛发和地下的石块添加一些调子，给画面增加一些效果。





用涂抹的方法来表现毛发，给形象增添了一些气势。

毕方、夔、三足乌、凤凰



毕方的特征

以火焰的形态来表现毕方的头冠。



中国古代传说中的火灾之兆。毕方的外形像丹顶鹤，但是只有一条腿，身体为蓝色，有红色的斑点，喙为白色。毕方不吃谷物，吞吃火焰，据说毕方的出现预示着大火。



最大的特征就是只有一条腿。

夔的特征



夔是古神话中的奇兽，形状像牛，却没有犄角，同样只有一足。传说它一出世则风雨起，雷电作，被人们称作雷神坐骑。

三足鸟的特征



神话中说，太阳里有金黄色的三足乌鸦，古代人们就把“金乌”作为太阳的别名，也称为“赤乌”、“三足鸟”。



要注意第三只足添加的部位要合理。

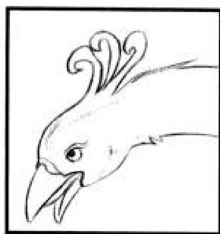
凤凰的特征

凤凰，是中国神话传说中的神异动物和百鸟之王，亦称为朱鸟、丹鸟、火鸟、鹍鸡等，在西方神话里又叫火鸟、不死鸟，形象一般为尾巴比较长的火烈鸟，并且周身是火。



脖子比一般的鸟类要长。

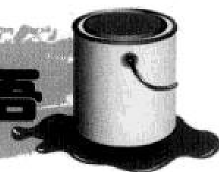
在尾端会分出一些羽毛。



凤凰的头部有点像孔雀。

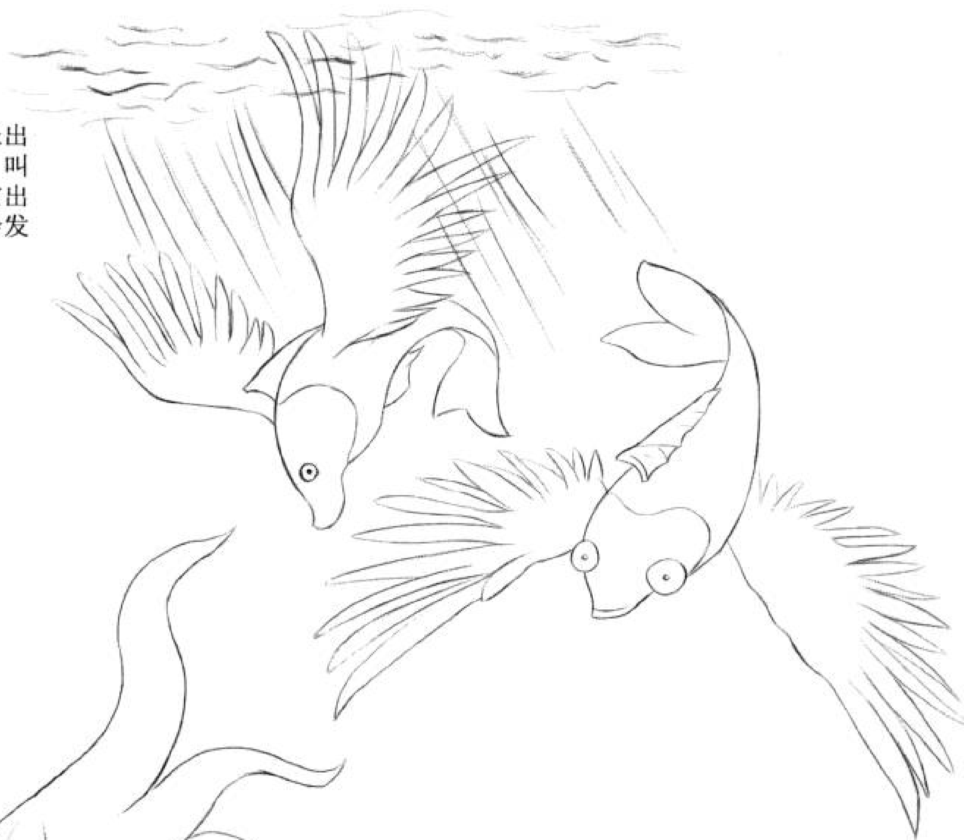
凤鸟尾毛长而且分叉，这是凤凰最大的特征。

蠃鱼、横公鱼、朱厌、陆吾



蠃鱼的特征

蠃鱼，鱼身长出像鸟一样的翅膀，叫声像鸳鸯，据说它出现的地方，一定会发大水。





横公鱼的特征

中国古代的异兽，生活于一直处于冰冻状态的石湖中。长七八尺，形状像鲤鱼，周色通红，白天在水中，晚上化为人。据说横公鱼的鳞非常结实，刺不死煮不死，只有以乌梅煮之则死，吃横公鱼还可以去邪病。

朱厌的特征

有一种野兽，身形像猿猴，白头红脚，名叫朱厌。这种野兽一出现，天下就会发生大战争。





将面部表情画得恐怖一些。

陆吾的特征

陆吾又被称作开明兽，本是黄帝都城昆仑丘的守卫，他把自己化装成老虎的样子，这样便可以获得老虎的威严和力量。陆吾神掌管着“帝之下都”，还兼管“天之九部”，堪称是天帝的大管家。

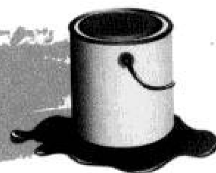


背部拱起，表现出雄壮感。

头部可以表现为愤怒的人头。

四肢像老虎，却比老虎还要强壮。

麒 麟



麒麟的特征

麒麟，简称“麟”，是中国古代传说中的一种动物，与凤、龟、龙共称为“四灵”，象征祥瑞。传说它是神的坐骑。很多漫画中麒麟以鹿类的特征为主，绘制时融合衍生了牛、羊、马的特征。



麒麟的头部一般表现为龙头，有龙角。



整个身形像鹿。

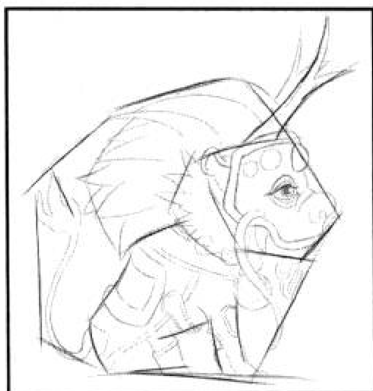


有像马一样的四肢。

传说麒麟能吐火。在绘画时火焰经常伴随着麒麟一起出现。

绘制麒麟的步骤

头比较大。



❶

用简单的线条勾画出麒麟的大致形态，我们在此画一只比较“Q版化”的麒麟，所以要确定好麒麟的头部和身体比例。

❷

根据轮廓线用简洁的线条进一步勾画出麒麟的身体结构，尤其是头部的结构。



躯干部位的表现尽量简单。



头部毛发要画得有层次感。

❸

将麒麟的体态用确定的线条画出来，擦除用来确定轮廓的线条，这一步要注意线条的轻重处理，为下一步的深入刻画打好基础。

❹

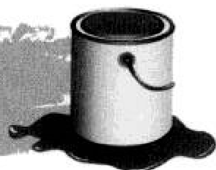
为造型添加细节，完成画稿。



Q版造型的麒麟，身体结构简单，所以要在眼睛的刻画上多下点功夫。



穷奇



穷奇的特征

传说中穷奇是古代“四凶”之一。穷奇外貌像老虎，长有一双翅膀，喜欢吃人，更喜欢从人的头部开始进食，是一头凶恶的异兽。



整体的形象高大威猛。



《山海经》里说：“穷奇外貌既像老虎又像牛，长有一双翅膀和一身刺猬的毛发。”所以在绘画时可以加入一对牛角。

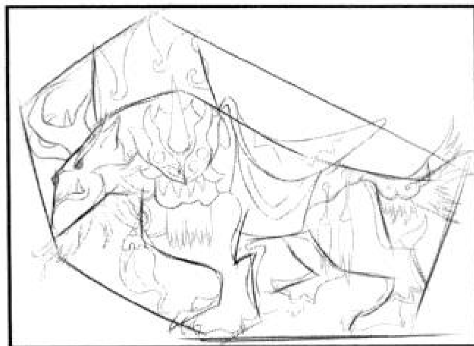


在老虎的基础上再加入一对翅膀，就可以说是穷奇的形象了。



也有说穷奇的外貌像牛一样。

绘制穷奇的步骤



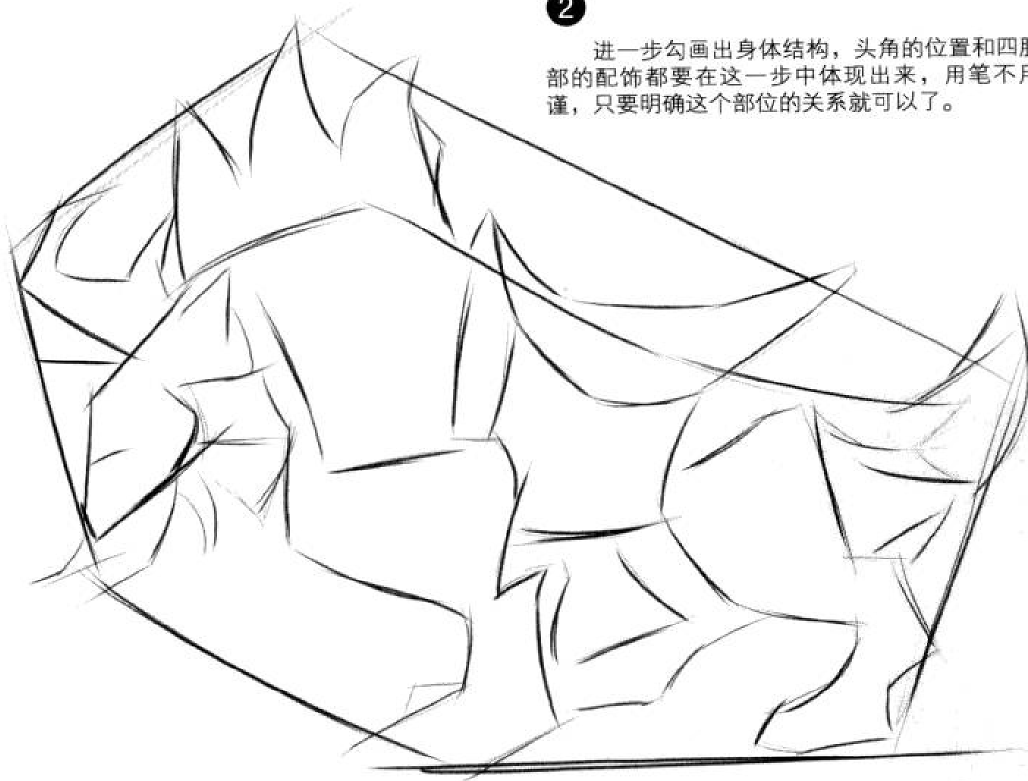


❶

勾画出穷奇的形态，穷奇的身体要具有动感。

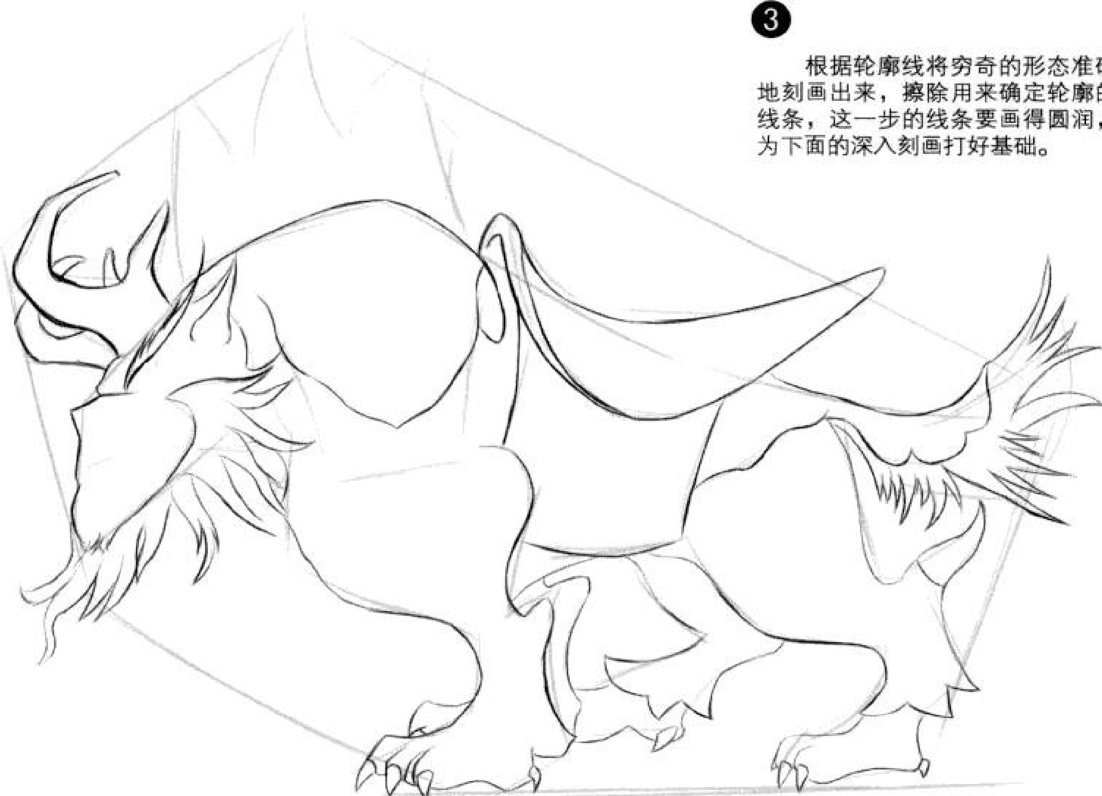
❷

进一步勾画出身体结构，头角的位置和四肢、背部的配饰都要在这一步中体现出来，用笔不用太拘谨，只要明确这个部位的关系就可以了。



❸

根据轮廓线将穷奇的形态准确地刻画出来，擦除用来确定轮廓的线条，这一步的线条要画得圆润，为下面的深入刻画打好基础。



❹

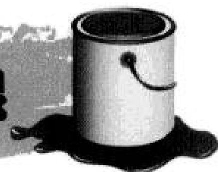
进一步刻画造型，包括头部和躯干的细节。完成画稿。

躯干部分，可以将配饰刻画得丰富一些，更能够突出造型是神兽的特点。



画出獠牙，表现出凶恶感。

当康、狴犴、化蛇、傲狠



当康的特征

当康，又称牙豚，是一种兆丰穰之瑞兽，样子像猪而有牙，它的叫声就像是在呼唤自己的名字，模样更像是一头野猪。



将獠牙画得夸张一些。

狴犴的特征

狴犴，又名宪章，传说中的兽名。形似虎，是龙王的第七个儿子（也有说是第四个儿子）。传说狴犴急公好义，仗义执言，而且能明辨是非，秉公而断，所以它的形象大多是威风凛凛、虎视眈眈，有一股肃穆正气。



化蛇的特征

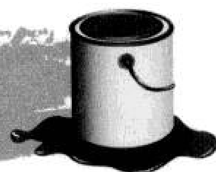
化蛇：是一个人头蛇身的怪物，背后长着一对翅膀，行走如蛇。传说它的声音就像是婴儿在大声啼哭，又像是妇人在叱骂。化蛇很少开口发音，一旦发音就会招来滔天的洪水。





傲狠的特征

古代传说中的一种猛兽，也叫梼杌。和穷奇一样，梼杌也是古代“四凶”之一。梼杌很像虎，毛长，人面虎足猪口牙，尾长。



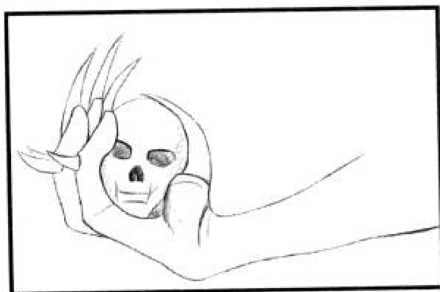
西方龙

西方龙的特征

西方的一种传说生物，拥有强大的力量及魔法能力，种类很多，其家族的庞大比起东方龙来说毫不逊色。

西方龙拥有强壮的身躯，又长又粗的颈，一般头上有角或褶边，牙齿尖锐，通常会向内弯，以便撕开猎物，身后长了一条长长的尾巴。它用四只强而有力的脚步行，用一对像蝙蝠翼的巨翼飞行。

西方龙的形状和我们熟悉的恐龙有几分相似。



西方龙的爪子比较像人的手，不同的是它有锋利的指甲。

头部皱褶比较多，可以表现为布满鳞片质的皮肤。

喷火时的样子。





会喷火是西方龙的一大特点。

绘制西方龙的步骤





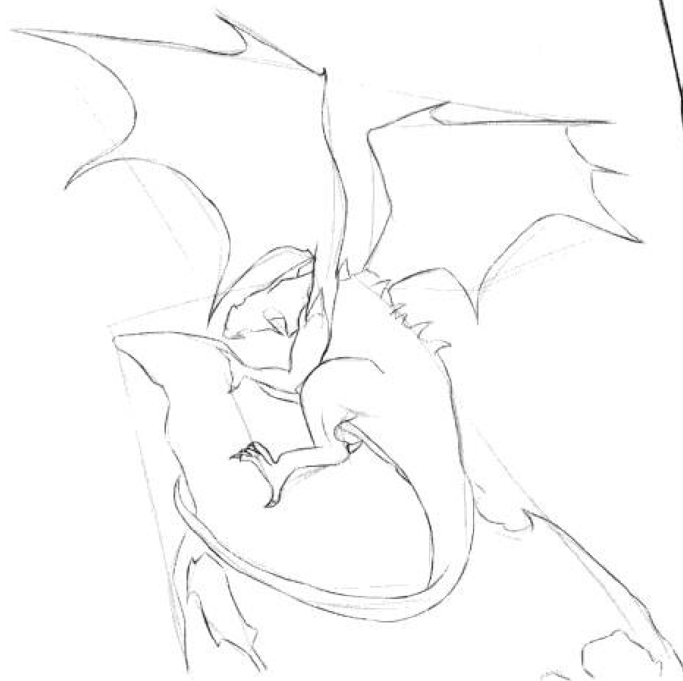
❶

这次我们要绘制一只趴在岩石上的西方龙，首先用简单的线条勾画出龙的大致形态，确定出龙在岩石的大体位置。



❷

在轮廓线的基础上用简洁的线条进一步概括出龙的形态和岩石的大体样子。



❸

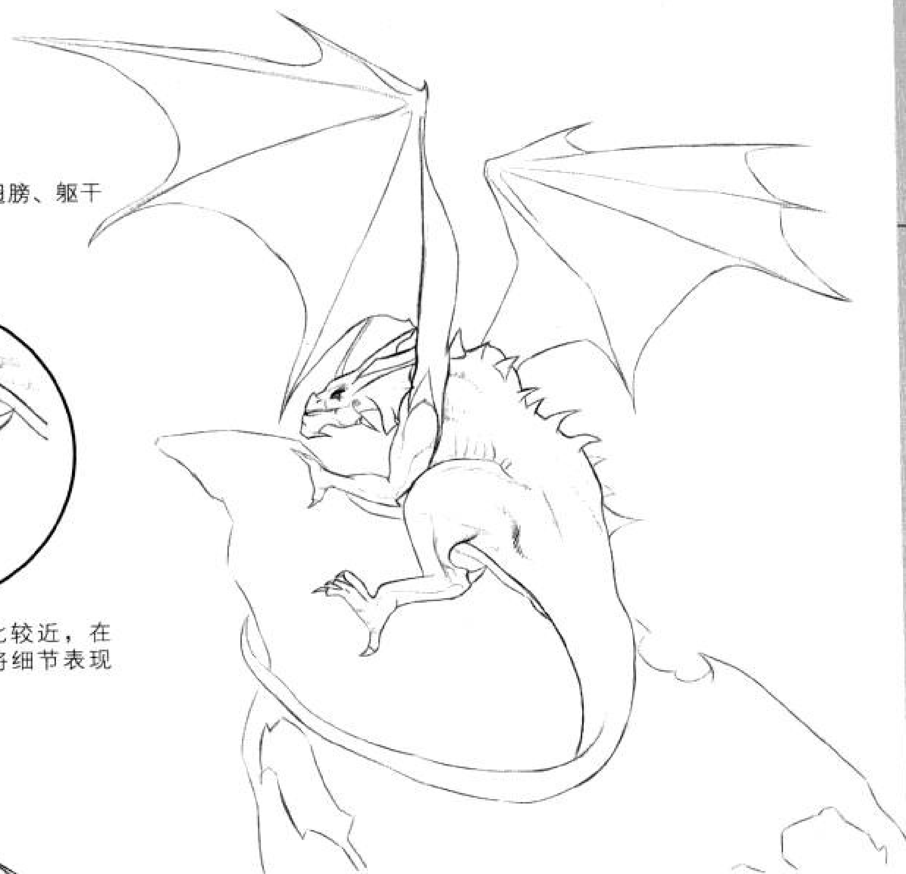
用准确的线条将龙的外轮廓描绘出来，擦除前面步骤留下的线条。

❹

刻画出龙的头部、翅膀、躯干和四肢部位的细节。



这只爪子离我们比较近，在绘画时要细致，尽量将细节表现清楚。

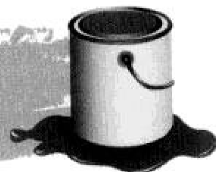




该明确的部位要用比较重的线条画出来。

❺

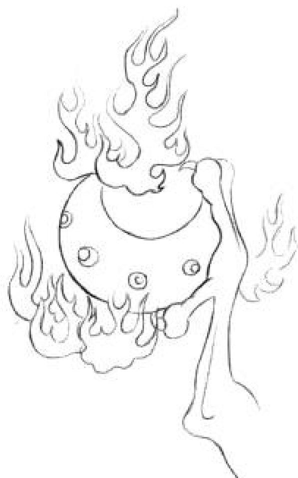
进一步深入龙的头部，使躯干肌肉清晰，最后给岩石添加一些纹理和阴影，使其具有立体感。



中国龙

中国龙的特征

龙是中国神话中的一种善变化、能兴云雨、利万物的神异动物。传说能隐能显，春风时登天，秋风时潜渊。又能兴云致雨，为众鳞虫之长，四灵（龙、凤、麒麟、龟）之首，后来成为皇权象征，历代帝王都自命为龙，使用器物也以龙为装饰。



龙珠是经常伴随龙出现的物品，据说龙珠就是太阳，其珠多有火焰升腾，分明是一枚“火珠”或“火球”。



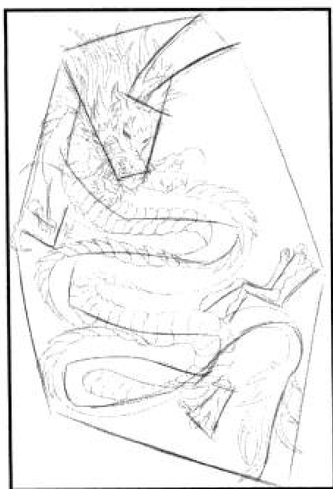
其身体长，有鳞，有角，有爪，能走，能飞，能游泳，能翻江倒海，吞风吐雾，兴云降雨。

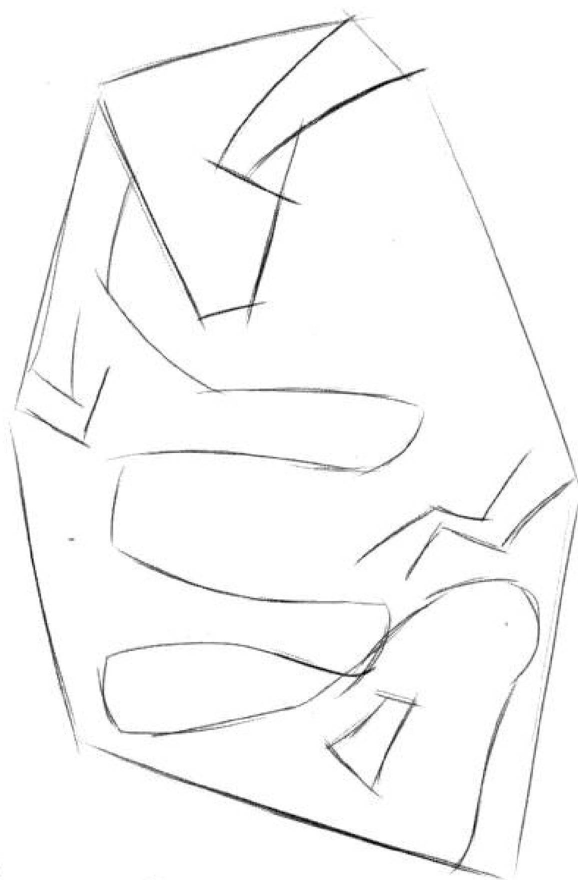


龙在游动和站立时的姿态。



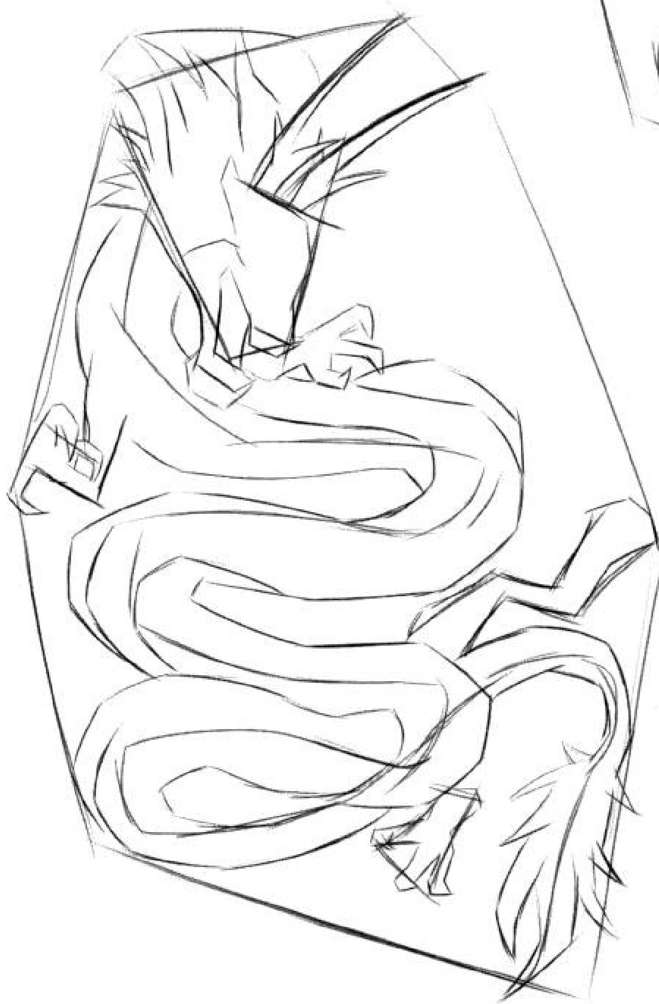
绘制中国龙的步骤





❶

用简单的线条确定出龙的基本动态及龙头龙爪的位置。



❷

用简短的线条进一步概括出龙的形状。在这一步中龙的大致形态已经基本形成。

❸

用圆润的线条描绘出龙的形态，擦除前面留下的线条，这时龙的形态基本已经确定下来了。



龙的躯干像蛇一样，绘画时要注意弯曲扭转的关系。

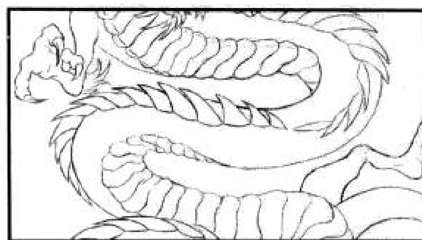
龙头的细节比较多，绘制时要注意层次感。



鳞片要随着身躯的扭转而变化。

❹

在上一步的基础上进一步刻画出龙的头部、躯干的细节，完善造型。



躯干的转折处要注意透视关系。

❺ 为造型添加上玄幻的背景，完成画稿。



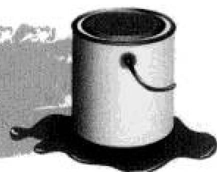


第八章 灵异人物、神仙的表现

在动漫作品中出现的灵异人物一般被认为是正面人物，他们具有不同于常人的特殊力量，并且能够降伏妖魔鬼怪，像道士、僧人、阴阳师、巫师等。而神仙也是动漫作品中经常出现的形象。

本章我们就来学习一下如何用我们的画笔表现各种灵异人物与神仙。

表现灵异的要素



特异功能的表现

用不同的背景线条来表现人物的特异功能是常见的画法，用不同的集中线能够表现出不同的效果。



画出具有特异功能的人物。虽然画出了动作，但是并没有效果。



在画面中加入旋转的集中线条。



在画面中加入向下收缩的集中线条。



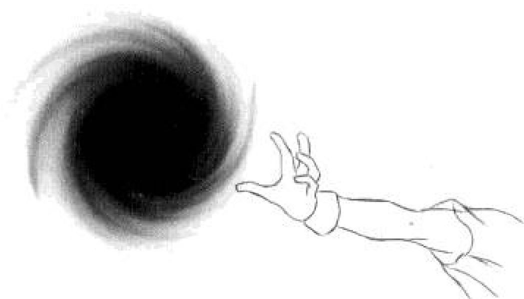
在画面中加入弯曲的线条。



在画面中加入简短的集中线条。



在画面中加入平行线条。

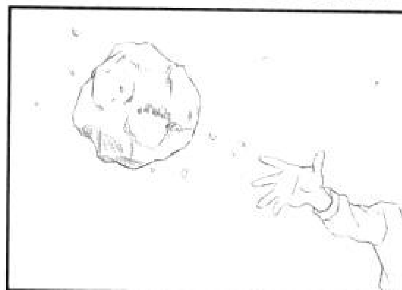


为人物的手部加入一些效果，同样能表现出特异功能。

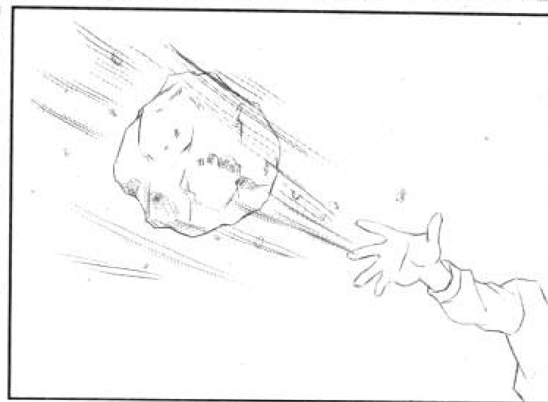
画出奇幻的效果，表现正在发挥特异功能。

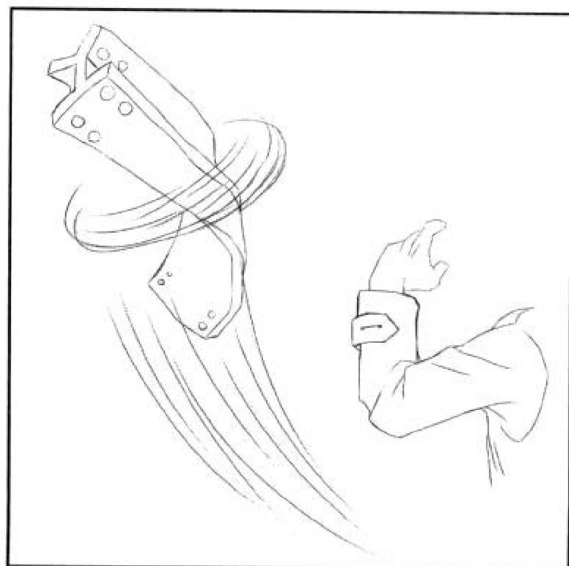


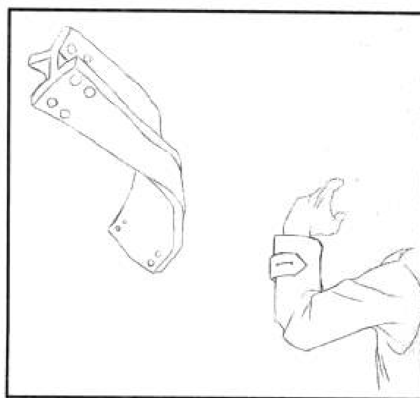
利用线条可以表现操纵的效果。



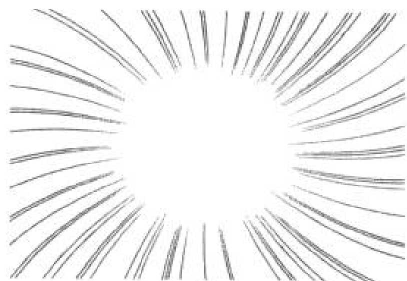
使用直线可以加强速度感。







利用曲线表现出扭曲的效力。

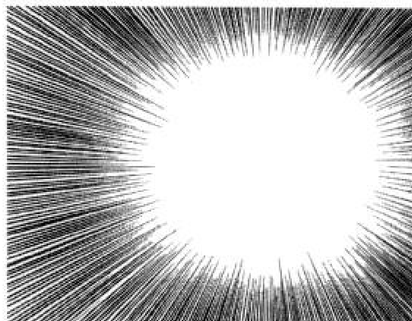


添加松散弯曲的集中线，可以表现出力量的爆发，但效果不明显。





密集的集中线，集中点在眼睛上，一般在表现眼睛具有某种力量时可以使用此画法。



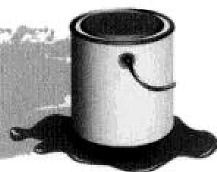


加入具有光晕效果的集中线，表现正在发挥某种力量，具有一种动态感。



用空间表现灵异

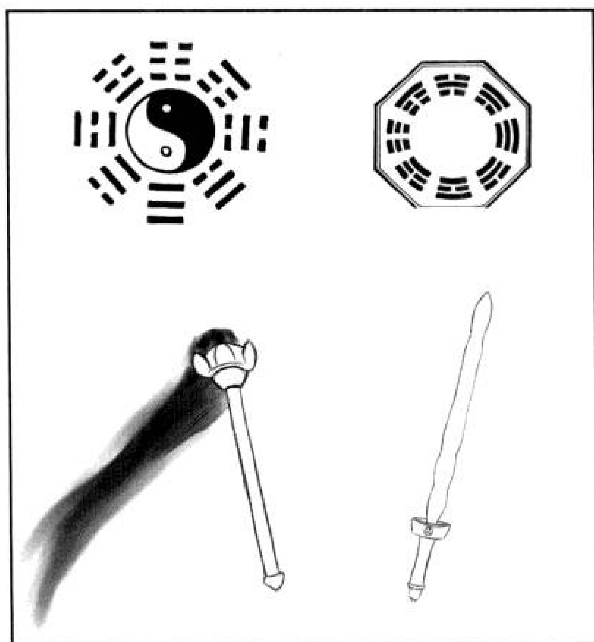




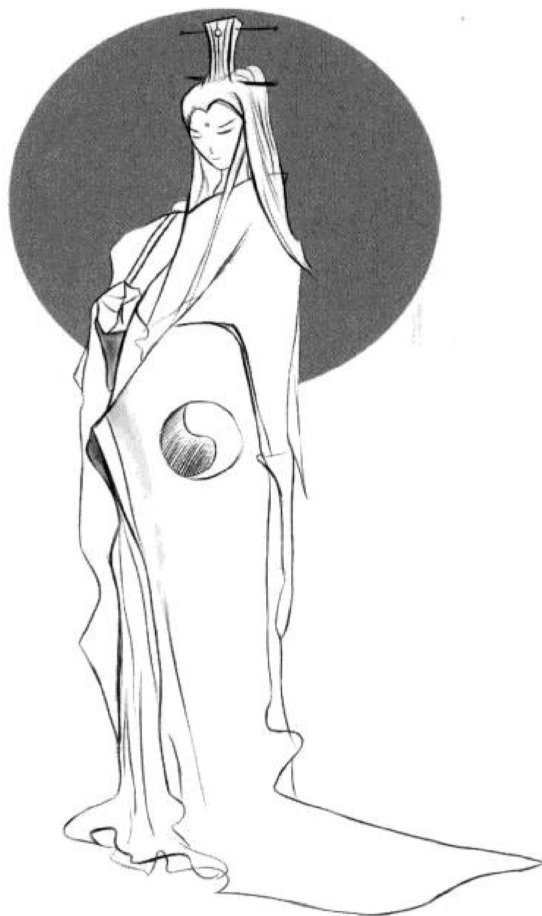
道 士

道士的特征

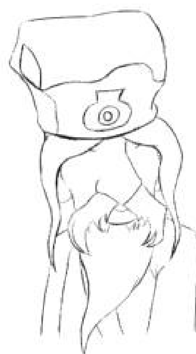
道士即有方术之士，一般认为道士都具有特殊的能力，能够降伏妖魔。道士是男女的通称，女道士也可称道姑、女道；男道士也称乾道，相对女道士称坤道。道士的敬称道爷是男女通用的，但没有“道奶奶”的称呼哦。



八卦、拂尘和宝剑都是道士经常使用的物品。



在大褂上画出太极图形，就可以表现为道服。

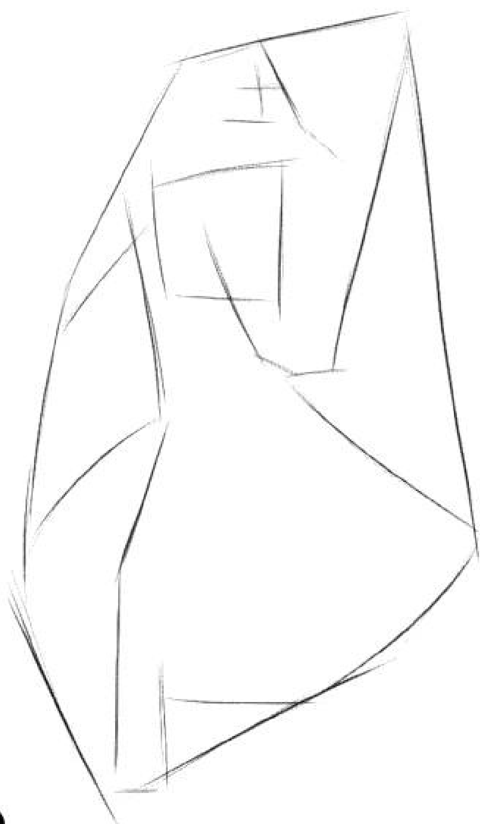


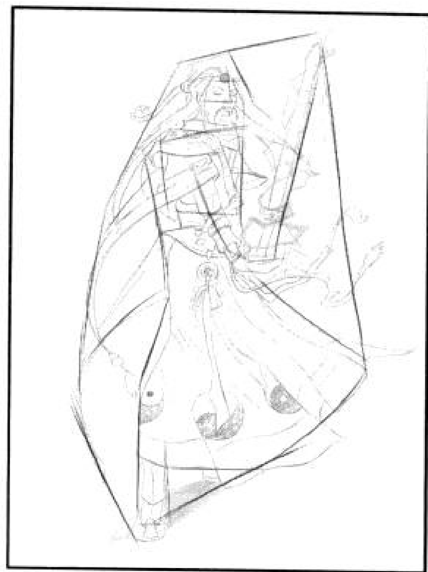
道人戴的冠子有黄冠、五岳冠、莲花冠、星冠、五老冠等。





绘制道士的步骤





❶

根据构想的人物，用简单的线条勾画出人物的外形，这一步只要确定出人物的头部及身体的基本动态就可以了。

❷

根据上一步勾画出的图形，进一步确定出人物的动作关系，这里还是尽量以简洁的手法来绘制线条。



道士一般都比较瘦，要注意体型的把握，人物的上半身也要相应地画得复杂一些。



❸

根据轮廓线将人物的造型准确地画出来，并擦除轮廓线。



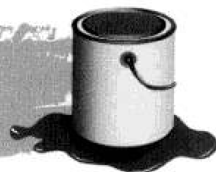


头部及衣服下摆处画上道教的“太极”符号，这样才能够确定人物的身份。



❹

最后一步，需要我们为人物添加头部、发型、服饰、配饰及阴影等细节。



僧人、牧师

僧人、牧师的特征

漫画中经常出现具有超能力的僧人和牧师的形象。



出家的僧人一般都是以光头的形象出现的。

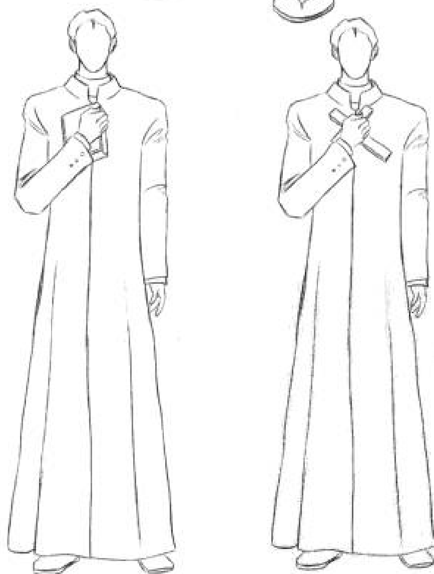


僧人的服饰比较具有代表性，在最外面披着福田衣，也就是袈裟。



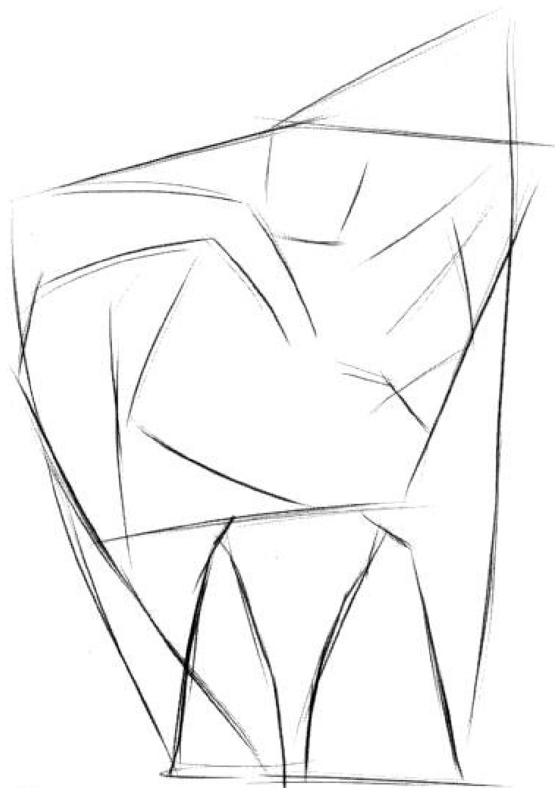
修女头部会用布包裹。

修女造型。



牧师的衣服比较简单，手中拿着十字架或者圣经。

绘制僧人的步骤





❶

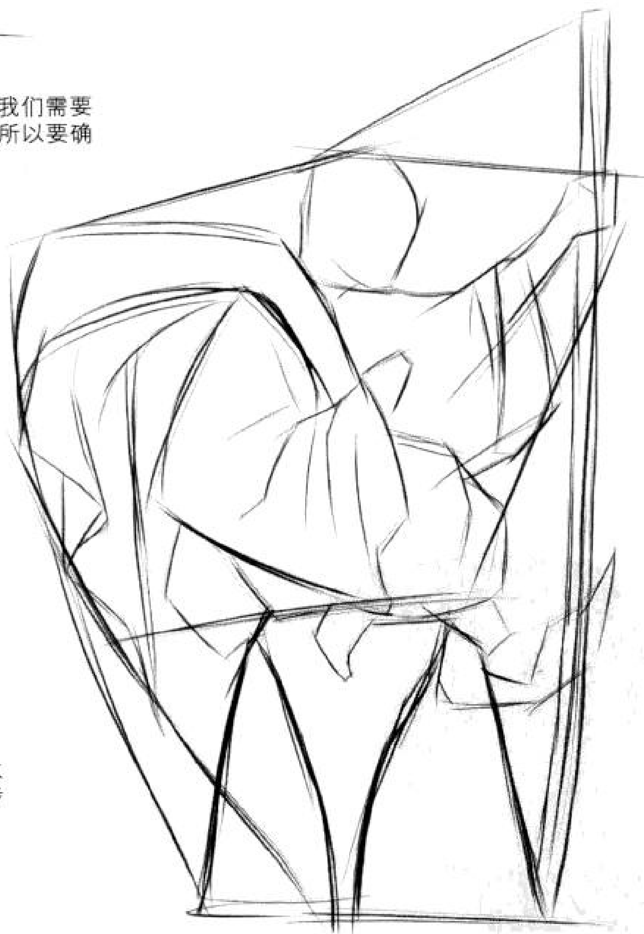
用简单的线条勾画出人物的大致形态，我们需要在这个人物底部加入一个石块来丰富画面，所以要确定出人物与石块的比例。

❷

根据轮廓线用简洁的线条进一步勾勒出人物的动态，以及服饰与人体的关系。



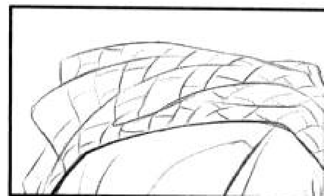
这里人物的手脚只要表现出位置与大小就可以了，在后面的步骤中再进一步绘制。





❸

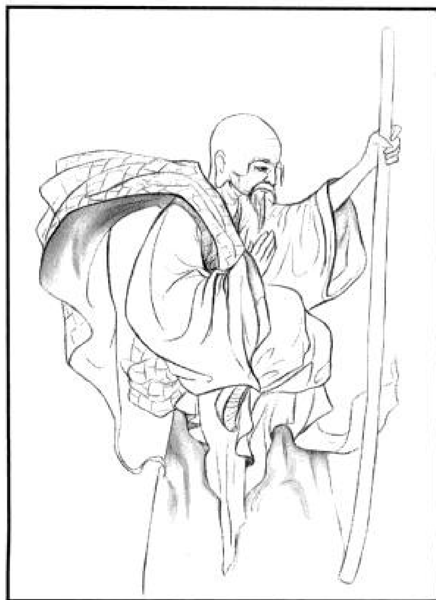
根据轮廓线将人物的形态准确地表现出来，擦除用来确定轮廓的线条，要注意线条的轻重处理。



袈裟纹理的绘制要随着衣服皱褶的变化而变化。

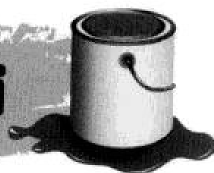
❹

为人物添加细节，五官要明确，服饰的皱褶也要处理清楚。





阴阳师、法师、巫师



阴阳师的特征

阴阳师可以说是占卜师，或是幻术师。他们不但懂得观星宿、相人面，还会测方位、知灾异、画符念咒、施行幻术。对于人们看不见的力量，例如命运、灵魂、鬼怪，也都深知其原委，并具有支配这些事物的能力。





阴阳师多画成与道士相似的造型，因为阴阳师本身也属于道教。



在日式的动漫中，阴阳师多被画成手拿扇子的英俊男子形象，并且身穿具有代表性的服饰。

法师的特征

法师，“魔法师”的简称，通常指能操纵超自然力并以此为职业的人们。在游戏“龙与地下城”规则中又细分为两类，天生可以操纵超自然力并以此为职业的称作术士，依靠后天学习研究获得此能力的被称作法师。





法师手中多绘制一件属于自己的法器，用来施展魔法。





巫师的特征

巫师是会施魔法的男巫的通称，或专指以装神弄鬼替人祈祷为职业的人。古代施术者女称巫，男称觋。





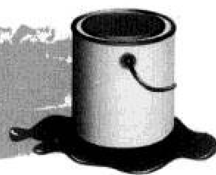
巫师经常被人们与邪恶画上等号。

不同地域的巫师服饰要符合当地的地域特点。





希腊众神



阿波罗的特征



常见的阿波罗形象多是长发无须的青年，随身带有竖琴、弓、神盾等。

古希腊神话中最著名的神祇之一，希腊神话中十二主神之一，是主神宙斯与暗夜女神勒托所生之子，阿尔忒弥斯的孪生哥哥，全名为福玻斯·阿波罗(Phoebus Apollo)，意思是“光明”或“光辉灿烂”。



阿波罗擅长弹奏七弦琴，在动漫作品中七弦琴经常会同阿波罗一起出现。



阿波罗被视为司掌文艺之神，主管光明、青春、医药、畜牧、音乐等，是人类的保护神、光明之神、预言之神、迁徙和航海者的保护神、医神，以及消灾弥难之神。



阿波罗也被称作太阳神，在绘画时可以加入火焰来表现。

波塞冬的特征

波塞冬（Poseidon）是克洛诺斯与瑞亚之子，宙斯之兄，地位仅次于宙斯，是希腊神话中的十二主神之一。与提坦神（泰坦）的提坦之战结束之后，波塞冬成为伟大而威严的海王，掌管环绕大陆的所有水域。



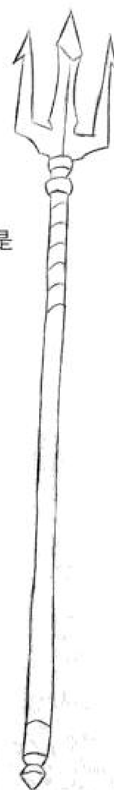
波塞冬有呼风之术，并且能够掀起或是平息狂暴的大海。



在动漫作品中，波塞冬经常以一位手持三叉戟，驾驭海浪的老者形象出现。



手持三叉戟，是波塞冬的标志。



丘比特的特征

丘比特一直被人们喻为爱情的象征，相传他是一个顽皮的、身上长着翅膀的小神，他的箭一旦插入青年男女的心上，便会使他们深深相爱。

丘比特多被表现为儿童的形象。



要记住翅膀、弓和箭是丘比特最大的特点哦。

不同的丘比特造型。



雅典娜的特征

雅典娜是希腊奥林匹斯十二主神之一，也是奥林匹斯三处女神之一。她是掌管智慧与正义战争的女神，被人们称作女战神与智慧女神，她也是雅典的守护神。



穿上盔甲的样子。





为眼睛加上色调能够更好地表现出人物的情感。





在表现人物的面部时要突出雅典娜美丽善良的特点。

宙斯的特征

众神之父——宙斯，希腊神话中的主神，第三任神王，是奥林匹斯山的统治者。宙斯作为天空之神，掌握风雨等各种天象，霹雳、闪电等是他用来向人类表示自己意志的手段。



宙斯面部形象大多是头发和胡须茂盛的模样。

宙斯经常以手持"雷霆"的高大形象出现在动漫作品中。





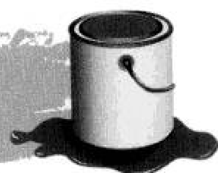
也可以将宙斯表现为英俊的年轻男子形象。





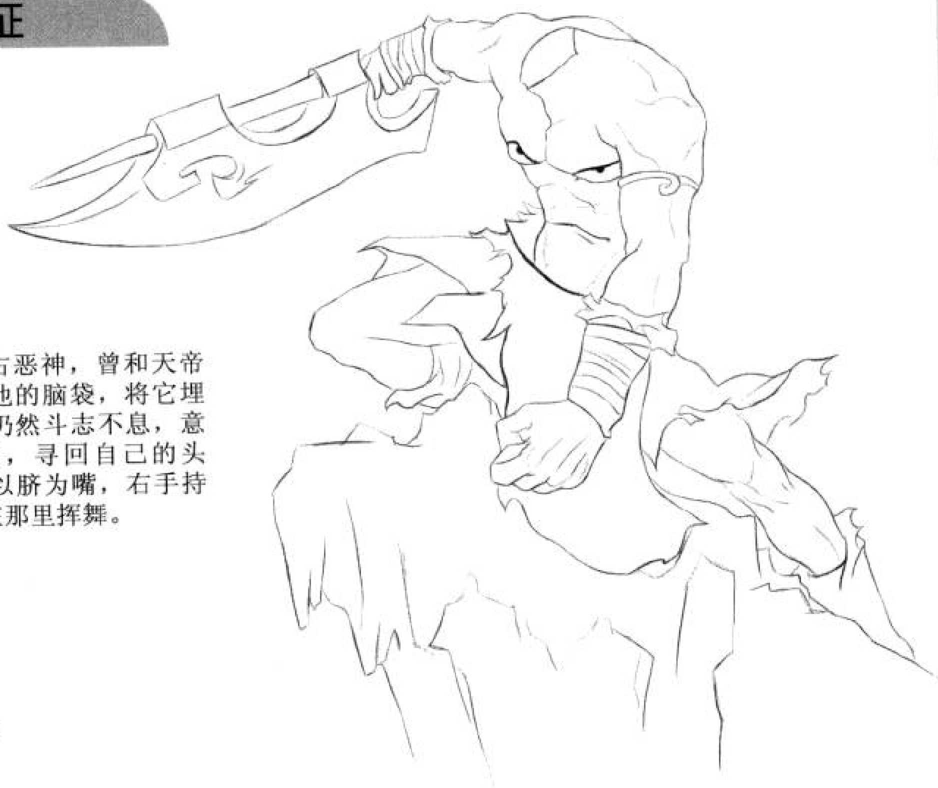
宙斯的武器是"雷霆"和埃癸斯（有时候也称作"宙斯之盾"）。

中国神仙



刑天的特征

绘制刑天时要注意三大特征：无头、乳为眼、脐为嘴及手拿战斧。



传说中刑天是上古恶神，曾和天帝争夺天下，天帝砍断他的脑袋，将它埋葬在常羊山，但刑天仍然斗志不息，意图再同天帝决一死战，寻回自己的头颅，于是以乳为眼，以脐为嘴，右手持斧，威风凛凛地独自在那里挥舞。



土地神的特征

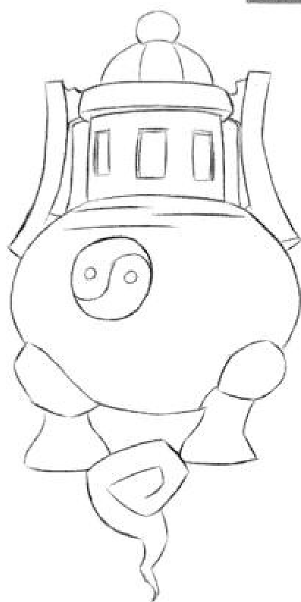
“土地”即土地神，土地神又称“土地公公”、“土地公”、“土地爷”，民间信仰最为普遍的众神之一，也是道教诸神中地位较低的神祇。

土地公都是慈眉善目，白须白发的老人，身材矮小，手持拐杖。有时会有土地婆陪祀，有时则只有土地公而已。

太上老君的特征

太上老君为道教天神、教主，是三清之第三位，又称“道德天尊”、“混元老君”、“降生天尊”、“太清大帝”等。





太上老君是一位喜好炼丹的神仙，可以在绘制人物造型的基础上为其添加“炼丹炉”等物品来丰富形象。

动漫中太上老君的形象多是一个法力高强，息事宁人，不轻易与人争斗的老好人。

南极仙翁的特征

南极仙翁是一位主掌人寿命的天神，福禄寿三星之一。传说经常供奉这位神仙，可以使人健康长寿。南极仙翁，又称南极真君、长生大帝，因为他主寿，所以又叫“寿星”或“老人星”。



寿星形象为一位白发老翁，鹤发童颜，面目慈祥，脑门宽大，所拄弯曲拐杖高过头顶，手中捧一个大大的寿桃。

二郎神的特征

二郎神，天庭大将，元始天尊门下徒孙，变化无穷，神通广大，早年劈桃山救母，视天界兵将如无物；刚直公正，显圣护民，凡人间生灵危难，呼其尊号必往救。

但在动漫作品中二郎神经常会以反面角色出现。



提起二郎神，大家一定会想到那位长着三只眼，手使三尖两刃枪，带着啸天犬，腾云驾雾的神将形象来。

哪吒的特征

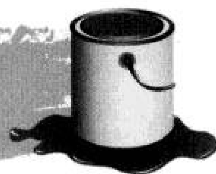
哪吒，神话人物，是一个顶天立地的神话英雄，天将中当仁不让的先锋上将，年少且法力广大。相传哪吒是托塔天王李靖的第三子，也是太乙真人的弟子之一，在天宫任三坛海会大神。哪吒闹海的故事相信大家都已经耳熟能详了。



身披红缨带也是哪吒的一大特征。

双手使一杆火尖枪。

足蹬风火轮。



八仙人物

吕洞宾的特征

吕洞宾，唐代道士，后道教奉为神仙，是“八仙”中传闻最广的一位仙人。



身后背一把宝剑是吕洞宾最大的特征。



也有带着道冠的形象。

蓝采和的特征



手中的花篮是蓝采和的象征物。

蓝采和成仙前，常常是破衣烂衫、沿途说唱叫卖的形象，如同市井里的小贩，后经度化成仙而去。

铁拐李的特征

铁拐李，也称李铁拐，是八仙中最早得道成仙的。



衣衫褴褛，蓬头垢面。

手拄拐杖。

葫芦也是铁拐李的随身物品。



不修边幅的头发和胡须，可以进行适当地夸张。

曹国舅的特征



曹国舅是道教八仙中地位最尊贵的人物，尽管地位很高，被封为国舅，而且天资聪明，但是他并不喜欢享受富贵的生活，不喜欢利用特权，而是喜好道教的修行，最终成仙。

在民间的八仙形象中，曹国舅不是通常的道士打扮，而是仍然穿着他的官服，腰系玉带，手持玉板。他常执檀香云阳板，为人间的结婚庆典敲得喜气洋洋，云散日出。

韩湘子的特征

韩湘子，八仙之一，据说是唐代大文学家韩愈的侄子，后传说跟吕洞宾学道，最终得道成仙。



手拿一支竹笛是韩湘子的特征。

何仙姑的特征



何仙姑经常手持莲花。

何仙姑的造型是中国传统女性的形象，她最大的特点就是手持莲花，在绘画时也可以在人物底部画上云彩，来凸显“神仙”的感觉。

何仙姑，八仙之中唯一的女性。相传十三四岁时到野外游玩，遇见了云游的铁拐李、吕洞宾和张果老，三位神仙给她吃了仙桃、仙枣和云母片，从此她再也不觉饥饿，并能预卜未来，知人祸福。

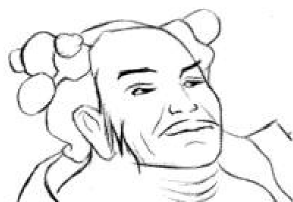
钟离权的特征

钟离权是八仙之中成仙较早且名气较大的一个，因身在汉朝，故又被称做汉钟离。后被全真教尊为北五祖之一，道号正阳真人。吕洞宾也是受了钟离权的度化而得到成仙的。



手拿蒲扇。

胸腹袒露在外。



钟离权的发型是最独特的，头部两侧分别束起。

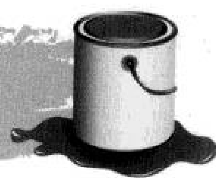
张果老的特征

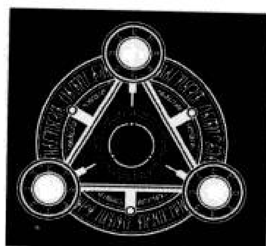
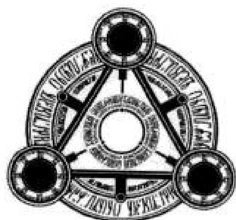
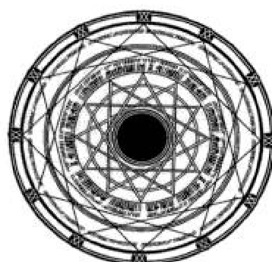
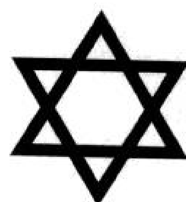


张果老，本名张果，唐代道人，号通玄先生，是唐朝有名的炼丹家、养生家，还是一个哲学家。“老”字是人们对他的尊称，也是因为他模样长得老相，而且岁数很大。

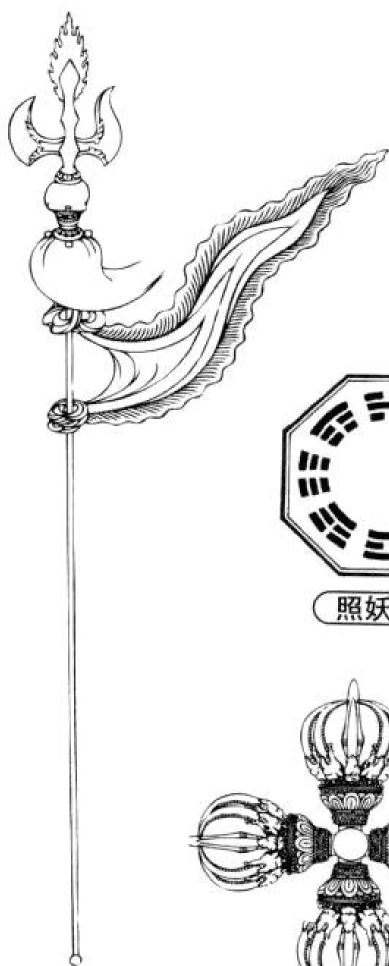
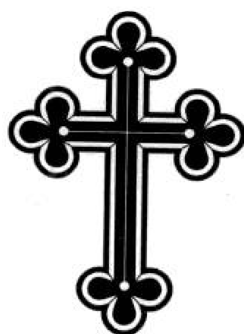
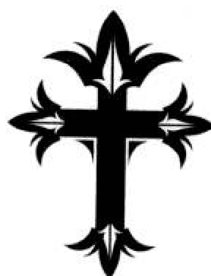
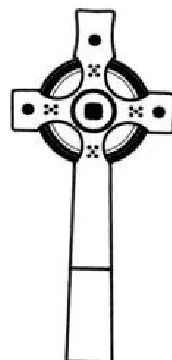
张果老给人们最深刻的印象便是他的坐骑和他的骑法，他骑的是一匹纸驴，而且是面朝后，倒骑在驴背上。

降魔辟邪物品

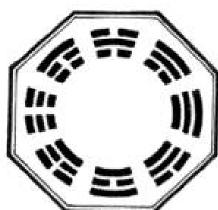


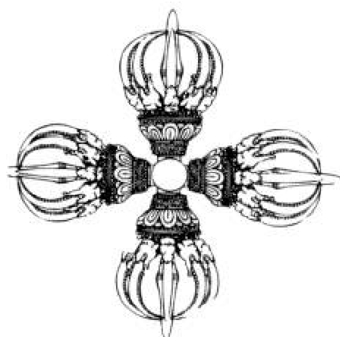
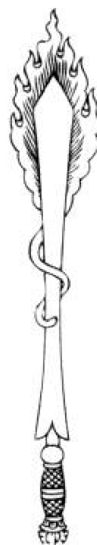
魔法阵

十字架



照妖镜


三股叉

十字金刚杵

伏魔剑

念 珠